电子游戏与电脑游戏

TV & PC

电子与电脑娱乐



皇牌空战3

机种:PS　类型:STG　厂商:NAMCO　发售日:5月27日

著名的仿真模拟空战游戏“皇牌空战”的第三作终于决定了发售日期，本作除保留了传统的“简单的操作系统”及真实的飞翔感觉”外，在故事性方面又做了进一步的加强！总之，这是一款不可错过的佳作，让我们去充分体验“ACE COMBAT 3”所带来的莫大享受吧！

迫力十足！

以近未来为舞台而展开的精彩空战！

1999年6月1日出版

(月刊)1999年第6期(总第35期)

科学时代

电子游戏与电脑游戏



(别册封面)
本别册不另收费,请读者届时查收。

本刊顾问:常志海 林 英 黄宗道
尹双增 黄进先 邢定桓
社长兼总编:陈曰岷
副总编辑:凌云
执行总编辑:卢克
责任编辑:余森 有余
美术编辑:徐扬
责任校对:文凤
主办:海南省科技咨询服务中心
编辑出版:《科学时代》杂志社
邮购地址:北京清河邮局062信箱
邮编:100085
邮购咨询电话:010-62924382
广告及业务咨询电话:0351-7066387
投稿信箱:北京市清河邮局062信箱
邮编:100085
印刷:山东烟台蓬莱新华印刷厂
广告许可证:琼工商广字04号
发行:《科学时代》杂志社
国际标准刊号:ISSN1005-250X
国内统一刊号:CN46-1039/G3
邮发代号:42-156
出版日期:1999年6月1日
定价:6.50元



业界传真 COMING SOON

栏目责编:ANGEL



新作指南 NEWEST GUIDE

栏目责编:E·T



风云论谈 DISCUSSION

栏目责编:DRAGON



纵横四海 COLUMN



超攻略道场 FIGHTING LAND



编读往来 EDITOR & READER

栏目责编:默文

广告 ADVERTISEMENT

附赠别册:漫园 (责编:BLUE)

游戏业界 新闻摘要

NEWS DIGEST

天使新闻网



DC 的欧洲计划

日前 SEGA 欧洲分公司在一场公开媒体说明会中正式公开了欧洲版 DC 的造型、包装及相关策略，一如上个月公布的消息所言，欧洲版 DC 是采用漂亮的水蓝色为主色系，从 DC 的 LOGO、蓝白相间的手柄及纸盒包装等，都是欧洲人最喜欢的蓝色系，在加上特殊的涂装处理，散发一种珍珠般的金属光泽，呈现出一种高雅的感觉，比起日本版 DC 更具质感。

此外为了有效拓展 DC 的业务，SEGA 也在会场中正式宣布将成为英国知名足球队 ARSENAL 最大的赞助者，希望藉由欧洲的足球风潮，顺利拓展欧洲 DC 的业务，而这也创下英国有史以来最高的运动合作缔约的记录。

SEGA 欧洲分公司总裁 Jean Francois Cecillon 表示：足球是欧洲最受欢迎的运动，也是全世界最受注意的运动，而 ARSENAL 是英国首屈一指的职业足球队，相信通过双方的合作，能够将彼此合作的力量发挥到最大。

而 ARSENAL 的主席 David Dein 先生也同样表示非常同意两者的合作，相信通过 SEGA 这个创新的产品及 ARSENAL 在全欧洲的高知名度，威力必定惊人。相信通过这长期的合作模式，能带给全球游戏迷及运动迷属于 21 世纪的全新感受。

DC 的全球行销计划现在已然慢慢推动，是否 DC 今年真能如 SEGA 预期的一样，能在年底达到全球销售 450 万台的目标，在明年 SONY 及任天堂新主机登场前站稳脚步呢?就看这一切的行销活动是否奏效了。









DC 也可网上订购

DC 最大的卖点之一，在于它是全世界第一部配备调制解调器的家用游戏机。但是 DC 的调制解调器可不只有连线游戏、上上网而已，它背后还牵扯到非常庞大的利益，就是“电子商务”。

SEGA 当然了解“电子商务”的无限商机，日前 SEGA 就宣布成立 DC 专属的线上购物服务，名为“Dreamcast Direct”，通过 DC 简易的操作方式，普及的流通方式，让线上购物更能深入每个家庭。目前 SEGA 规划中的线上购物内容，还是以 SEGA 自己的产品为主，任何与 SEGA 的各种相关物品都可以在这里买到，此外如果一次销费日币 5000 圆以上，便可享受免费送货到家的服务，不过当然只限日本地区而已。

此外 Dreamcast Direct 还接受游戏预约服务，只要通过 Dreamcast-Direct，任何 SEGA 的游戏软体都能保证发售时一定会拿到手，而参加线上购物还有集点赠奖的优惠呢!





N64的全新动作RPG“Dragon Sword”

喜欢动作RPG的玩家有福了！N64今年将推出一款超级的动作RPG新作“Dragon Sword”，在充满剑与魔法的中古幻想世界中，玩家将一尝救世勇者的宿愿。

这款由英国Interactive Studios开发的动作RPG，可以同时提供两名玩家进行游戏，玩家可以选择当英勇威武的铠甲武士或是轻巧精悍的女盗贼，游戏中共有超过十个以上的关卡、50种以上敌人、40种以上的各式武器及魔法……等，而每种武器都有经验值，能随着主角的能力而成长，发挥更大的效能。此外游戏中独特的“天气系统”，让玩家在游戏时更能掌握游戏气氛，享受在迷雾中探索、在暴雨中前行的痛快感受。





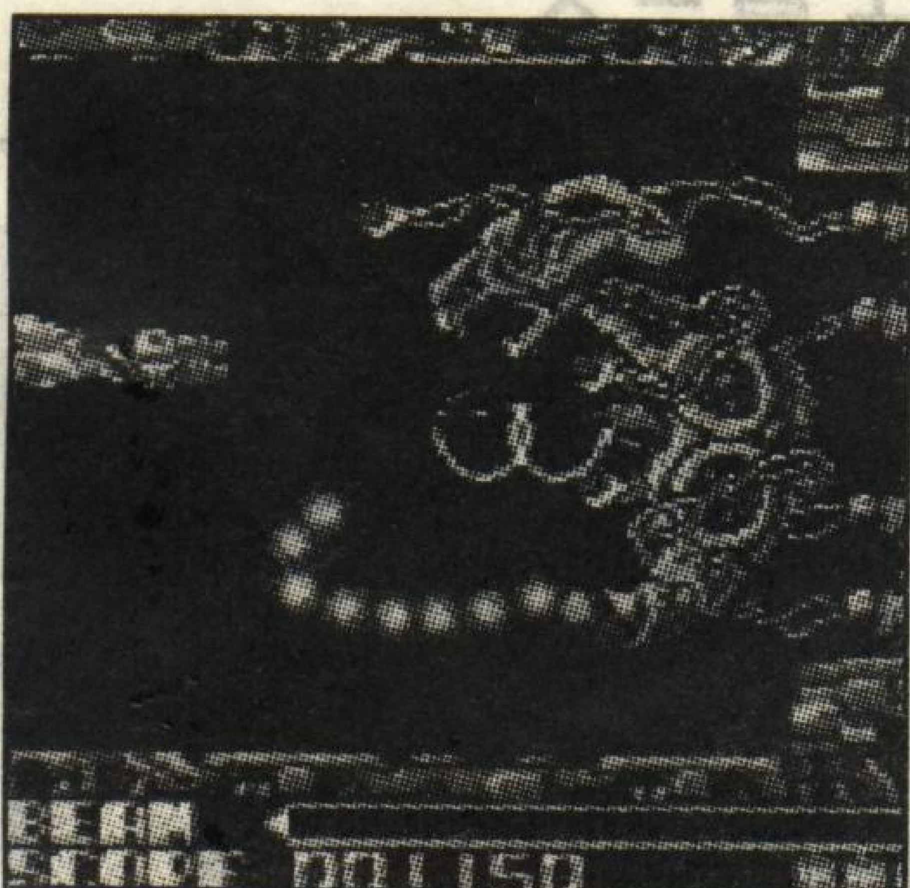

“Dragon Sword”预计今年5月将在E3上有盛大的展出，并且今年内发售，喜欢动作RPG的玩家千万别错过。



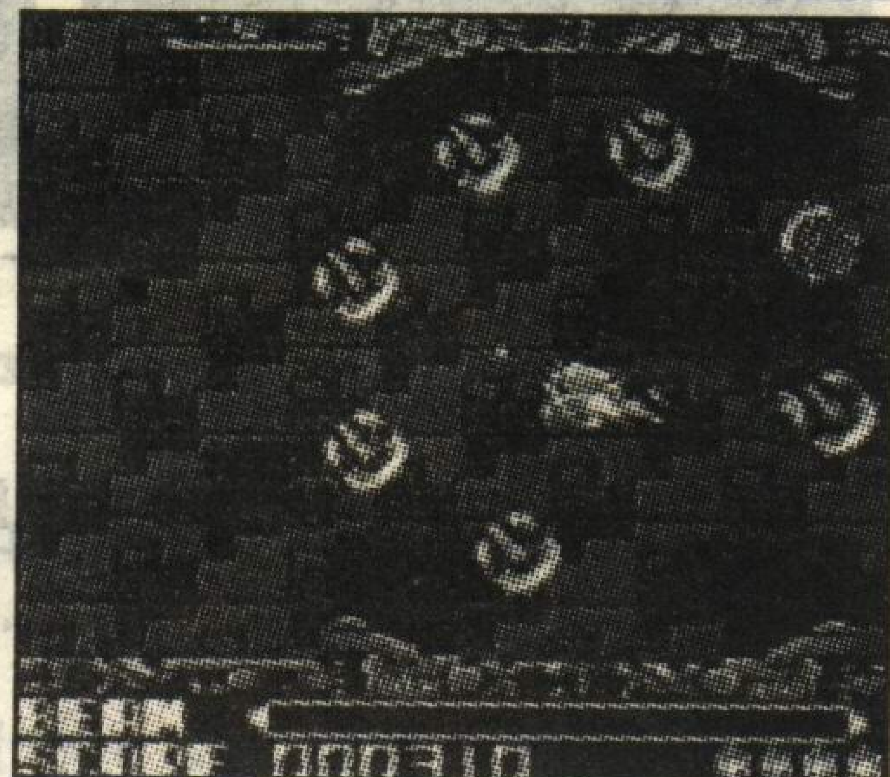
流行掌机综合报导

游戏的乐趣是不分主机的。最近掌上型主机市场热闹非凡，各消息层出不穷，下面为大家报告几则关于掌上型主机的消息：

1. NEO—GEO POCKET COLOR也能看电视



跟据日本媒体表示。目前SNK公关部门表示，目前SNK正在开发其最新掌上型主机NEOGEO POCKET COLOR专用的“电视接收器”，通过这项功能，可大幅增加NEOGEO POCKET COLOR附加价值。目前消息正确与否我们不便妄加推断，只是需考虑到如果真有这项产品，它如何在NEOGEO POCKET COLOR彩色液晶有限的发色数中表现最大的画质、用电量…等等，感觉可行性不高。不过当然还是希望真的能有这项产品出现。



附带一提，当年SEGA推出的掌上型主机Game Gear就有推出这项外设。我们希望NEOGEO POCKET COLOR也有此项外设。

2. Game Boy Color的新作“R－TYPE DX”

美国任天堂公司打算在今年6月分推出一款Game Boy Color专用的射击游戏“R－TYPE DX”，这款“R－TYPE DX”是移植自日本游戏商IREM公司的一款射击名作，数年前便推出过Game Boy版，只是现在通过Game Boy Color的彩色表现，画面看来更炫丽，值得大家期待。

3. “Spy vs Spy”



还怀念当年红白机时“谍对谍Spy vs Spy”带来的感动吗？现在因为Game Boy Color功能的提升，“谍对谍”的乐趣在掌机上也能原味重现。游戏一样能够双人连线对战，在超过32个房间中来个展现人性丑恶的勾心斗角。



“网络丛林2”活动五月在东京举办



“网络丛林2”以于五月一日开始。在东京国际展示场举办的这个活动是由New Work Jungle实行委员会负责举办，SEGA(Japan)协办。在展示会中展出了Dream Cast期待大作—“莎木”的相关内容。SEGA AM2研部长铃木裕在会场说明包括正式发售价钱在内的“莎木”细节，在会场上并以digital的方式公布前所未见的“莎木”相关影片，并且可让玩家亲自体验。“莎木”的相关VMS游戏—“莎木”大集合也有新的人物供参加者下载。会场上同时还提供了Dream Cast给参加者实际体验上网的感觉。虽然不是免费入场，但是曾经参观过东京电玩展的人是可以免费入场的。SEGA汤川专务也出席和参加者握手留念。这个活动也是“莎木”于八月发售前主要的造势活动之一。



N64 好戏连台 PC 大作"C&C"移植 N64

现在有个好消希告诉大家，经过长久的等待，N64 终于出现了一款非常直得玩的即时战斗游戏。不是别的，正是曾经再 PC 上大受好评，让万千玩家废寝忘食的"C&C 终极动员令"，而且这回 N64 版还是全 3D 的喔！

这款 N64 版的"C&C"是以 PC 版为架构重新制作，还把所有的画面 3D 化，整体表现与 PC 上的"Myth 杀无赦"颇为相似。当然除了原有任务之外，N64 版还多加了几个原创的任务，此外还对应震动器，让玩家再次感受"C&C"的全新体验。游戏将于今年 6 月 28 日正式在北美发售，想玩的玩家可以开始准备了！







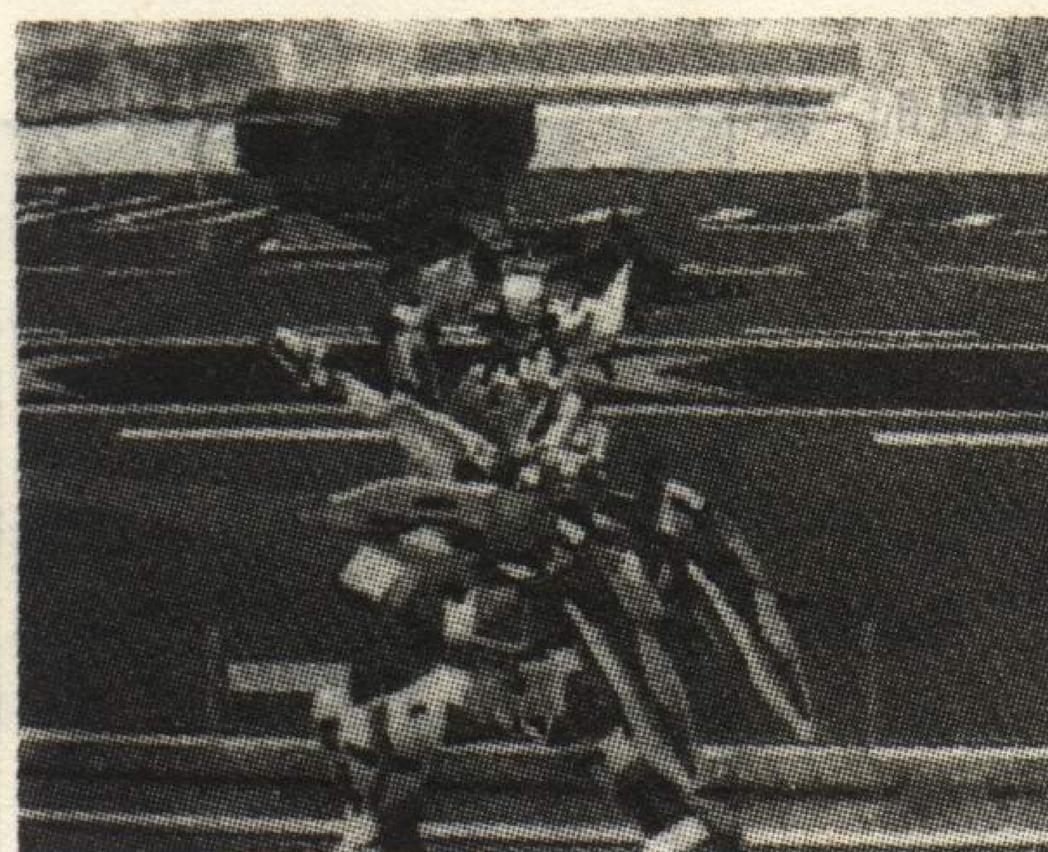




摇摆与振动产生的新感觉 体感型"电脑战机"新出场！！

街机上大获成功的 SEGA"电脑战机"现在变成了原创体感游戏，并在新宿ミジョイポリス开场。其机器名为"电脑战机·special"。虽然游戏本身仍为街机，但随着画面中电脑战机的动作，驾驶室也会随着振动或晃动，当然也可通信对战。





在场的 SEGA 计划部表示："这此制作街机的人员为了让玩家玩起来会有更好的感觉，把驾驶室的动作进行了微妙的调节。即使玩过前作的人也会有新感觉。"



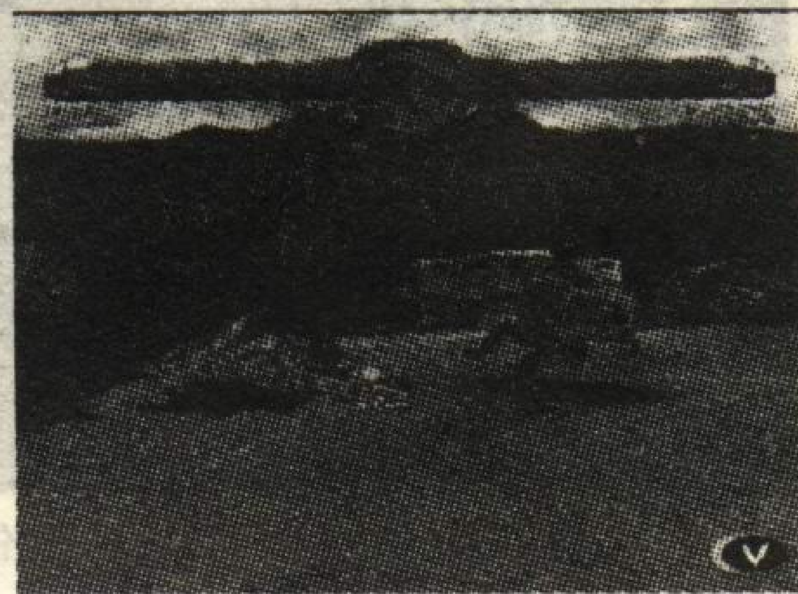
恐龙大闹"失落的世界"

失落的世界，相信不少玩家应该都看过这部以电脑动画特效为主的超热门电影续作吧！虽然电影评价正反皆有，但无可讳言的，这部电影的确是部叫好又叫座的片子，所以也替电影公司赚了不少银子。

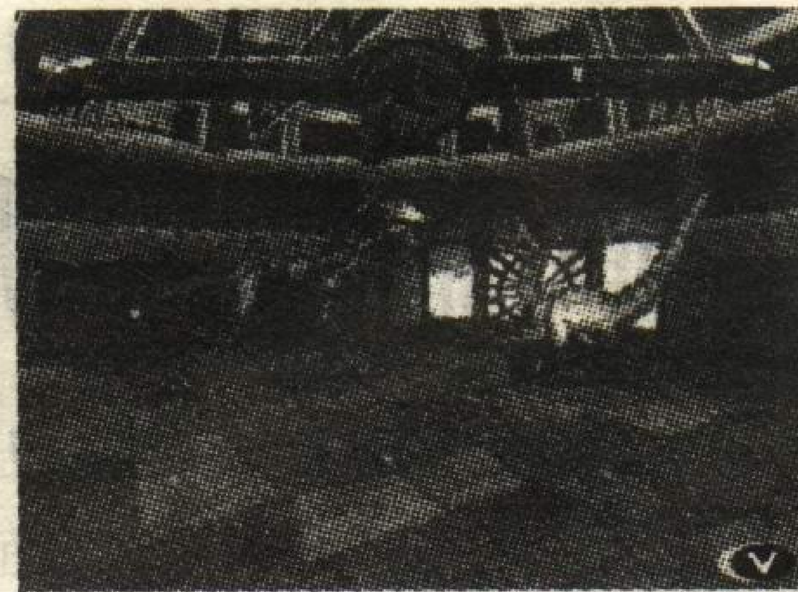
现在赚钱永远不嫌多，电影大卖座，当然油水也要多捞一点。日前 EA 公司公布了对应 PS 的游戏"Warpath: Jurassic Park"，这款游戏是以"侏罗纪公园"为背景的一场恐龙大乱斗，虽然现在电影的热潮已经退去（"失落的世界"是两年前的电影了），但是 EA 仍有信心用这款"Warpath: Jurassic Park"唤回恐龙迷们热斗的之心。

游戏中玩家可从游戏准备的 14 只恐龙中，任意挑选一只恐龙与其他恐龙进行格斗竞赛，其中有霸王龙、迅猛龙、箭龙、三角龙、翼手龙……等让玩家们印象深刻的史前生物。在同场较量中除了咬、踹、抓、摔、踢、扫尾……等攻击方式外，如果能量表集满，这些恐龙还会象"新世纪福音战士"一样，来个"暴走"，攻击力速度大幅上升，顺便来个超必杀技，向所有玩家证明恐龙也曾是地球上的霸主。

当然游戏也收录了不少的电影片段，让玩家在游戏过程中再次感受看电影的感动，另外游戏还对应震动手柄。游戏预计今年秋年发售，如果你是个恐龙迷的话，这款"Warpath: Jurassic Park"应该不会让你失望。



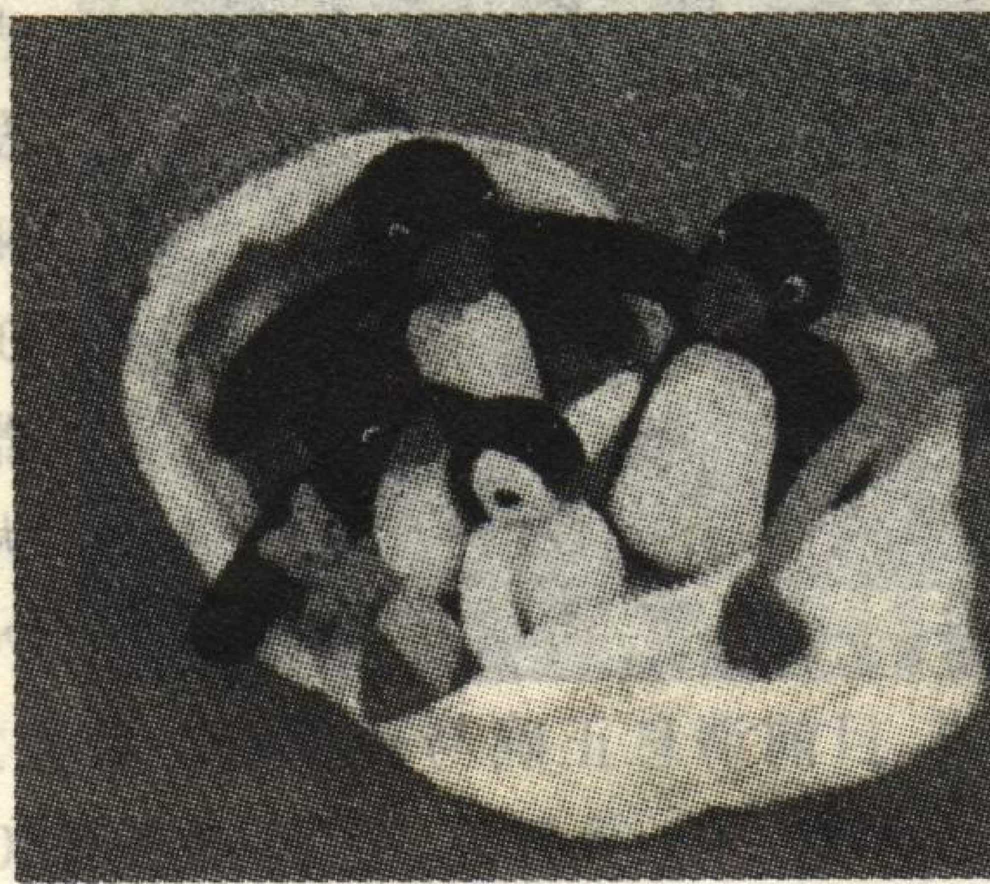






SCE 最新作"fun! fun! Pingu"在东京开办展示会

于 4 月 22 日－5 月 4 日间在东京的新宿タカシマヤ会场举行了"Plngu fun! fun! party"的展示会。在此展示会中，备有 SCE 予定 99 年发售的 PS 用游戏"fun! fun! Pingu～欢迎到南极来"的体验部分。另外本会只有 10 人获 Pingu 的玩偶。





E3大展日期渐近 任天堂准备全力以赴

日前任天堂美国分公司公布了它预计在今年5月洛衫矶举行的E3展中参加展出的软件，其中列出了十几款预计在今年推出的N64强作，看来任天堂在SONY PS、SEGA DC的强烈包围下，任天堂展现守卫疆土的十足决心。下面为大家介绍这些参展软件：

1.“终极动员令 Command & Conquer 3D”改编自PC的即时战略名作。
2.“大金刚64”超任动作游戏名作最新版。
3.“Eternal Darkness”一款类似“生化危机”的冒险游戏。
4.“F－1 World Grand Prix II”F－1赛车新作。
5.“Jet Force Gemini”一款可爱角色的动作射击游戏。
6.“Ken Griffey Jr.’s Slugfest”棒球游戏。
7.“Kobe Bryant 2”篮球游戏。
8.“玛俐欧高尔夫”任天堂所有明星人物同台打高尔夫。
9.“The New Tetris”最新的俄罗斯方块游戏。
10.“皇家骑士团3”所有N64玩家期待的超大作。
11.“口袋怪兽摄影师”跟可爱的皮卡丘拍张照片吧。
12.“口袋怪兽竞技场 Pokemon Stadium”人气系列最新作。
13.“实感赛车64 Ridge Racer 64”PS人气赛车转战N64。
14.“Riqa”黄金眼续作。
15.“Star Wars: Episode 1 Racer”星际大战风潮再开。
16.“星海争霸 StarCraft”人类、神民、异形会战N64。

此外，任天堂在E3展当日还会有新作发表，玩家请期待任天堂的全力表现吧！



“FF Ⅷ”的制作者 在育成学校的入学仪式中进行演讲

以培养游戏制作人员和程序设计者为目的的学校“digital entertainment academy”于上月举行了开学仪式。仪式后，“FF Ⅷ”的制作者square的桥本真司先生在众多新生面前进行了特别演讲。

桥本以“FF Ⅷ”为题材对如何顺利制作游戏进行了说明，并简单介绍了制作人员与程序设计员的工作。对于新生他谈到：“首先在测试自己才能的同时，考虑自己要做什么工作是很重要的。严格要求自己，重视梦想以成为世界共通的专业人员为目标”。这些充满期待的话语，新生们一定不会忘记并为之而努力。







片山右京现场驾驶！ UBI SOFT召开制作发表！

于上月Ubi soft在法国大使馆这一特别地点，举行了PS用软件“摩那哥长途车赛模拟2”的制作发表会。



Ubi soft的总社位于法国，他是著名的软件生产公司。因为这种关系得到法大使馆的协作，在当地举行了发表会。发表会中为了展示“摩那哥长途赛模拟2”的DEMO，还特别请到了原F—1车手片山右京先生，至使整个会场也沸腾了起来。

“我并不是与游戏有什么特别关系，只是个偶然的机会得以参加此次发表会，我也感到很荣幸”片山表示。





当问及对游戏的感想时，他评论到：“操作需要与实际赛车同样的技巧，难度是很高的，不过，这个游戏中开得快的人，在实际的F—1中会不会也那么快？理论上是这样的。赛车游戏已可制作到如此真实了。”

这款由片山右京做过评价的游戏预定于今年7月发售，离现在还有一段时间。



玩“机动战士外传” 可以和“阿姆罗”对战

Bandai即将在六月发售的Dream Cast游戏—“机动战士外传”将随游戏赠送玩家一张应募卷。当玩家完全攻略这个游戏后会得到一组密码，把这组密码和应募卷一起寄回给Bandai的话，Bandai会免费赠送玩家一张Bonus CD。这张可让玩家和机动战士的男主角—“阿姆罗”对战，而玩家所可以选择驾驶的机种还尚未宣布。



NAMCO别出新材 推出自传书写软件

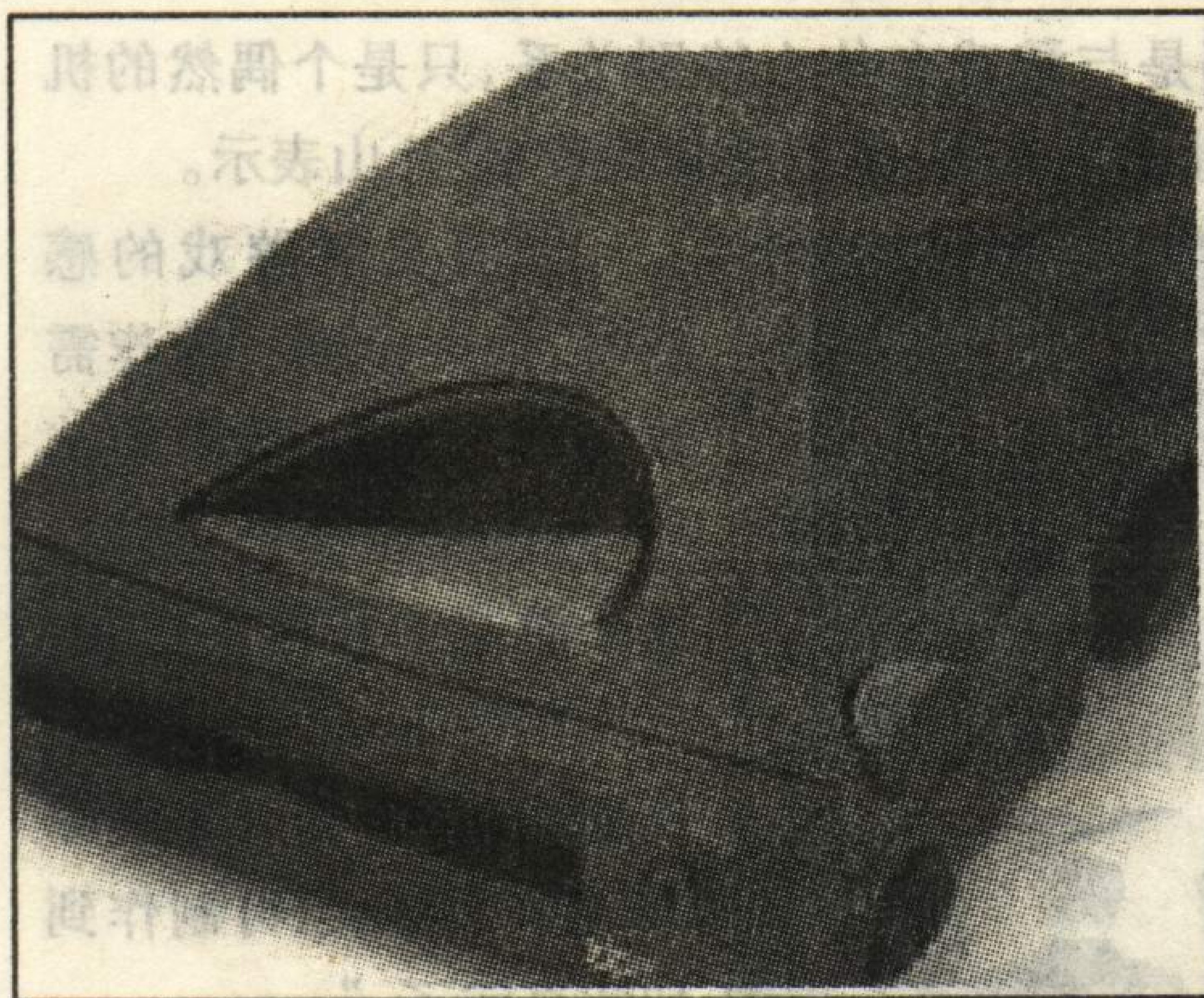
在写自传已经成为一种风尚的今天，一个便利的书写工具是市场所需要的，因此Namco宣布将推出电脑用的自传书写软件，这个软件可提供使用者有关重大社会和文化的年表，可让使用者轻易地编辑出对应重大事件的自身年表，著名的Pacman也会带领使用者熟悉这个书写工具的功能，售价是9800日圆，将在本月底推出。



IOMEGA正式决订与SEGA合作生产ZIP DRIVE

继SEGA Enterprose(SEGA of Japan)总裁之前于一个学术演讲上表示Dream Cast会有ZIP DRIVE后。IOMEGA今天做出正式回应,发布正式新闻稿宣布已经和SEGA达成合作协定。在NEC、MicroSoft、Yamaha、Hitachi等知名开发商加入Dream Cast硬体支援阵营后,Dream Cast又得到一家大厂商的支持。

在新闻稿中IOMEGA表示:Dream Cast是市场上最先进的家用游戏主机之一,其128位元、26 MB RAM、网络功能、高能力3D Rendering将把家用主机推向新的境界。现在IOMEGA决定和SEGA合作为Dream Cast量身设计一个专用的ZIP DRIVE。目前将可能采用100MB的ZIP DRIVE。Dream Cast的ZIP DRIVE将放置于主机的下方,扮演的角色是价格合理的周边设备。



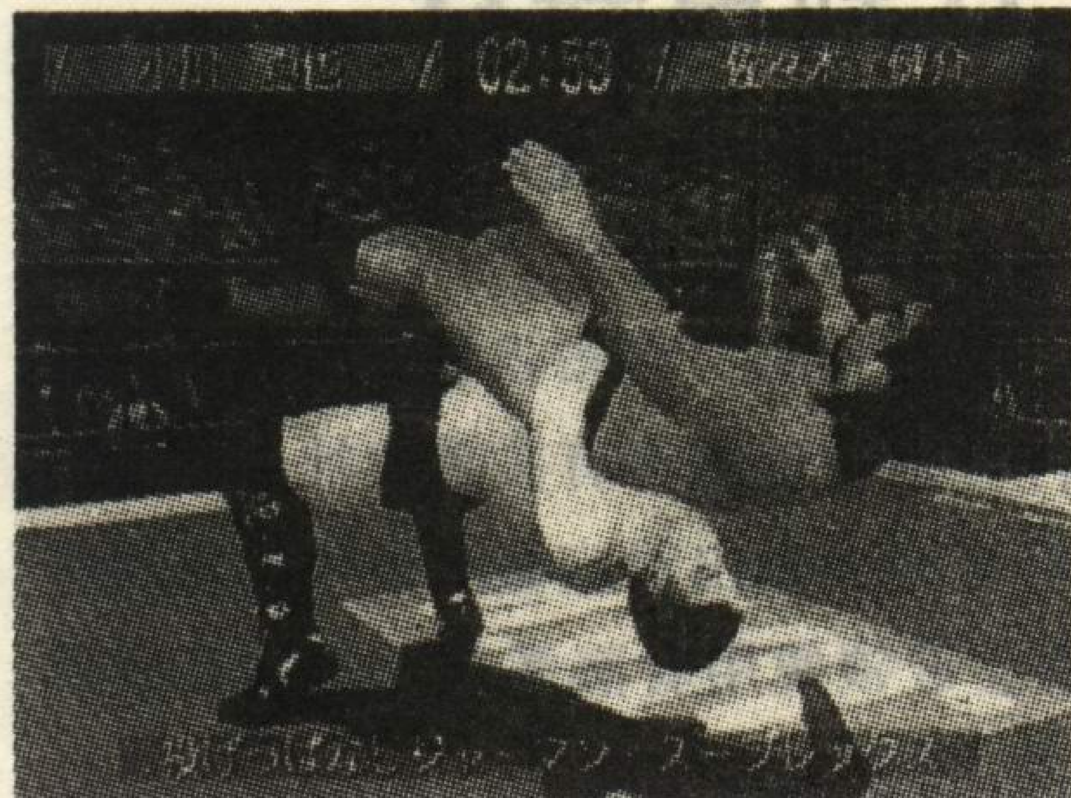
IOMEGA是电脑业有领导地位的厂商之一,其ZIP DRIVE的科技更为数百万使用者所称赞。ZIP DRIVE的引进Dream Cast,将可让SEGA扩充在游戏和网路上的优势,预定在今年第三季度发售(约9月份),发售价格和其它细节将在日后再公布。



体验真实游戏 "斗魂烈传4"中真实的天龙出场!

Tomy预定于7月发售DC的用软件"新日本职业摔跤—斗魂烈传4"。游戏中出场的跤手天龙源一郎月前在东京的studio进行了身体和表情的摄影收录。

摄影中使用了特殊的器材,可把被摄下来的物体解析为3D的立体图像并放入电脑中。当天除天龙选手的身体和面部表情处,连手心等都被拍下来,对于要求表情装成痛苦样子的工作人员,天龙选手一边应付着拍摄者一边只好苦笑着说"真难啊,不太简单啊"。收录下来的数据被实时反映在"斗魂烈传4",真实地再现了身体的肌肉和面部表情。





另外TOMY表示:"佐佐木健介选手和武藤敬司选手等,游戏中出场的全部选手进行了摄影,可真当成使用真实的人物进行比赛。而且还再现了技的动作,并收录了选手的声音。"



在本游戏中玩家可以使用30名以上的跤手,和多达800种的技巧。从现在开始可以用真实的选手进行真正比赛了。



DC近日好戏连台

KOEI宣布该公司的Dream Cast大作—"七之秘馆~颤栗的微笑"将在7月29日发售。"七之秘馆~颤栗的微笑"是首个可让两人同时游玩的冒险游戏。另一方面,Air-Force Delta也预定在同一天发售。而NEC InterChannel也正式宣布将发售Dream Cast版Black Matrix Advanced(魔界之门Advanced),Black Matrix是该公司在SATURN上人气战略RPG。另外根据SEGA BBS的情报,5月14日的Dream Cast Magazine将有火爆刑事2的试玩版。



限定21个月 "NAMCO·Wonder egg 3"开园!!

从96年7月开始营业的东京二子王川园中的NAMCO娱乐设施"NAMCO·Wonder egg 2"到3月31日结束了。从4月3日起更新为新的""NAMCO·Wonder egg 3"。开业当日,在营业时间前就已排起超过300人的队伍。据说是先进入的人从头一日晚就开始排队了。

本回开业的重点是叫"Fan house expree"的新节目。这个配合滑雪而紧张的图像摇动坐席的节目吸引了许多人。

"从早上起就聚集许多的客人,可见大家的喜欢程度。"NAMCO·Wonder egg 3"要面向新世纪,提供出梦与浪漫,请大家期待吧"NAMCO方面表示。

"NAMCO·Wonder egg 3"预定今后还会有新节目和仪式出现。营业时间到2000年12月31日,共21个月。由于处于20世纪之内,有兴趣的人赶快去吧。



DC版"格斗之王"在对战中背景画面仍为2D画面

以前为大家介绍过DC版的"The King of Fighters ~ Dream Match 1999"是3D背景其实的DC版的"The King of Fighters ~ Dream Match 1999"的3D背景是在每场格斗开始前,就会出现一小段3D形式的动画,该场地的背景画面以3D形式表现旋转、放大直至全屏然后以2D背景代替,这样就使人以为该背景是以3D构成 实际仍是2D的。



"Final Fantasy IX、X"真的会移植Dream Cast吗?

"Final Fantasy IX、X(太空战士)"将移植Dream Cast吗?一再否认将加入Dream Cast阵营的Square将会支持Dream Cast吗?这些都是大家议论的问题。

继SEGA行销系统—MUSE把Square列入Dream Cast开发厂商后,在上个礼拜的Dream Cast北美零售商Summit上,各北美知名零售商的总裁和高级主管均被告知Sqaure将支持Dream Cast。首先要移植的软体是"Final Fantasy IX"和"Final Fantasy X"。无独有偶,北美零售商—BBT表示来自Square夏威夷分公司的消息来源表示:Sqaure将移植"Final Fantasy IX"和"Final Fantasy X"到Dream Cast。各零售商高层认为SEGA不正式对外公布的原因是希望能在E3展举行时做出震撼性的宣布。

不过本刊认为就算"Final Fantasy IX"和"Final Fantasy X"将要移植到Dream Cast也并不代表Square将加入DC。因为和Namco不同,Square之前已经把话讲死了。这两个消息或许是代表北美最大Third Party开发商—Electronics ARTS(EA)将在E3展宣布加入Dream Cast。因为该公司负责Sqaure在北美软件的贩卖。因此EA在取得Square的同意后将FF系列移植到DC是有可能的。但是现在除了Square和SEGA的高层之外谁能知道事实的真相。就像去年Namco在开发商会议上加入Dream Cast一样。谁能保证哪些事情是不可能发生的呢?



DC新东西多多 "MIL CD"即将面市

Dream Cast将在不久发售"Mil CD",所谓"MIL CD"是指唱片公司为它旗下歌手或演员所作的宣传VCD。未来可能会有15家唱片公司加入(很明显的,Sony Music不会加入),而且这些可能是Dream Cast独家的VCD。售价约1000—1500日圆。另外这种Dream Cast MIL CD是使用CSK综合研究所(CRI)在影像和声音方面的科技开发出来的。除了具有一般的VCD功能外还内含了网络软件。玩家可藉由"MIL CD"上网,预定7月发售。



NAMCO别出新材 举办角色绘图活动

Namco(Japan)日前举办了一个活动。玩家可根据大型电玩游戏的角色绘图,然后以磁碟片或CD的格式寄给Namco,如果被选上的话,可免费获得Dream Cast版的Soul Calibur,而且Namco会把选上的作品放在Soul Calibur GD里面供人欣赏,虽然不明白Namco的目的何在,但是玩家得到了一个可向他人展现美术天份的机会。



一句话新闻

★ KONAMI宣布"Metal Gear Solid"将移植到Game Boy Color上。

★ SEGA将于今秋发售DC版的"创造J联盟职业球会",大幅改进了画面和动画,支持VMS和网络对战,并且可由INETERNET上升级游戏数据。

★ 电脑周边设备开发商—ACT LABS宣布将发售一个DreamCast的赛车方向盘,这个周边设备可通用于电脑和Dream Cast,消费者届时除了SEGA发售的赛车方向盘外可多一项选择,价格和发售日期未定。

★ Perception宣布加入Dream Cast并发表了一个赛船游戏,Thunder Boats是该公司在电脑和大型电玩上的作品,而电脑版是采用3DFX,并且曾经被游戏杂志社—Next Generation推荐最佳3DFx游戏之一,Perception表示Dream Cast版除了画面会改进外,也会加入新的跑道和船只,发售日未定。

★ 名字叫"比卡丘"吉祥物的耳机"比卡丘戴式耳机"将于5月下旬由BIG东海发售,此耳机除有与比卡丘相附的颜色外,耳机线上还有吉祥物比卡丘。对应立体声,还可用于GB,如果接上它玩"口袋妖怪"不真会怎么样。

★ SEGA OF AMERICA可能将会取消DC射击游戏"Geist Force"在美的发售,因为SOA总裁Bernie Stolar对该游戏的开发进度相当不满,并更换了许多开发人员,在DC发售时还能否赶得上。

★ 发售"Blue Stinger"之后,Climax Graphics正在制作一款新的DC游戏,暂名"Biking",据说是一款冒险游戏。

★ 在Play Station的模拟器控诉案方面,Sony已经取得初步的胜利,美法庭已经要求Connectix暂停出货,Virtual GameStation将暂停贩卖直到这件控诉案告一段落. 不过Sony在最后是否能胜诉还是未知数,如果败诉,对未来的相关诉讼会有极大的影响。

新作发售一览表

PLAY STATION

1999 年 6 月

日期	游戏名	厂商	类型
6月3日	SHALE BLAKER	NEC INTER CHANNEL	AVG
	GUNG UAGE	KONAMI	STG
	THE YELLOWMONKEYTOURINPSPLATIUMTICKET	FANHOUSE	ACT
10 日	超级机械人大战 COMPLETEBOX	BANPRESTO	SRPG
17 日	MISTAKE TAKEN	XINGENTERTAINMENT	ETC
24 日	UFO-A DAY IN THE LIFE	ASCII	ACT
	Acid	TAKI 工房	ETC
	SLAYER ROYAL 2	角川书店	RPG
	Superlite1500SERIESVol.4CURLING	SUCCESS	ETC
	Superlite1500SERIESVol.5ARUMUPRESS	SUCCESS	ETC
	Superlite1500SERIESVol.6ASTEROIT	SUCCESS	ETC
	Superlite1500SERIESVol.7TENADWARS	SUCCESS	ETC
	GRANDIA	GAMEART	RPG
	PRESSUREZONE	TAKI 工房	ETC
	TWINS STORY	PANTHER SOFTWARE	SLG
6 月	HOPCOLLECTIONVol 2MISSLAND	ALTRON	ETC
	POPULARS-THEBEGINNING~	EA SQUARE	SPT
	超级中国人 EX	CULTUREPUVLISHERS	FIG
	PRUMUI PRUMUI	CULTUREPUVLISHERS	ARPG
	CINEMA英会话 Vol 6爱之果	SUCCESS	ETC
	ROAD OF MONSTERS	SCE	RPG
4 月	跨过我的尸体	SCE	AVG
	PACHINSOLT完全攻略4	日本 SYSCON	ETC
	Cybemetic EMPIRE	日本 TELNET	AVG
	ABE'99	LIVERPOOLSOFT	SPT
	恋爱讲座 REAL AGE	IMAGEEINER	AVG
	饿狼传说 WILDAMBITION	SNK	FIG
	私立JUSTICE学园热血青春日记2	CAPCOM	FIG
	必杀 PACHINKOSTATION5(LRJTQI)	SUNSOFT	ETC
	CLICK 漫画歌剧院怪人	德间书店	ETC
	CLICKDNIMATEROBOT大战 !出击惊异机械人军团	德间书店	ETC
	CLICK 漫画玛利工作室	德间书店	ETC
	CLICK 漫画银河英河传说1在永远之夜中	德间书店	ETC
	PARLOR JR	日本 TELENET	ETC
	元祖家庭麻雀 2	日本物产	TAB

SATURN

1999 年 6 月

日期	游戏名	厂商	类型
6月17日	职业麻雀指南"兵"	CULTURE BRAIN	TAB
7月	WITH YOU-想见你-	NEC INTER CHANNEL	AVG
99 年春	MILLENNUM FIRE	BANDAI	STG
99 年夏	MONSTER MAKER 神圣匕首	NEC INTER CHANNEL	RPG
	SONIC 3D	SEGA	ACT

NINTENDO 64

1999 年 6 月

日期	游戏名	厂商	类型
5月	LAST LEGION UX	HUDSON	ACT
7月下旬	SHADOW GATE 64	KEMCO	AVG
99 年春	忍者乱太郎 PUZZLE	CULTUER BRAIN	PUZ
	ORGE BATTLE 3 Person of lordly Caliber	QUEST	SLG
	HIGH BRIDE HAVEN	KONAMI	ARPG
	MARIO OLF 64(暂称)	任天堂	SPT
	新世纪福音战士	BANDAI	ACT
	TONIC TROUBLE	UBI SOFT	ACT
99 年夏	VIRTUAL 摔角 2~王道继承~	ASUMIC ACE ENTERTAINMENT	ACT
	SD 飞龙之拳传说 REAL VERSION	CULTURE BRAIN	FIG
	LAP LIMIT	SETA	RAC
	PD UTRAMAN BATTLE COLLECTION 64(暂称)	BANDAI	ACT

Dreamcast

1999 年 6 月

日期	游戏名	厂商	类型
6月10日	格斗之王 DREAMMATCH99	SNK	FTG
	CLIMAC LANDERS	SEGA	RPG
24日	超发明 BOY~暴走机械人之谜	SEGA	ACT
	电波少年的悬赏生活	HUDSON	ETC
	SEA MAN 禁断之宠物	VIVARIUM	SLG
	GIANT GRAM~全日本摔角 2 IN 日本武道馆~	SEGA	SPT
	生化兵器 EXPENSE DOUBLE	IMAGEINEER	SLG

NEO-GEO POCKET

1999 年 5 月~6 月

日期	游戏名	厂商	类型
5月	METAL SLUG FIRST MISSION	SNK	ACT
	饿狼传说 FIRST CONTACT	SNK	FIG
	DIVE ALERT(无线对应)	SAKUROSU	SLG
	NEO·21	DAINA	SLG
6月	PUYO PUYO 通	SNK	PUZ
	BIG TOURNAMENT GOLF(暂称)	SNK	SPT
	NEO·BACCARA(暂称)	DAINA	TAB



新作指南

SNK VS. CAPCOM
格兰蒂亚
皇家骑士团3

新作追踪

圣剑传说
超级机器人大战CB

SNK VS. CAPCOM(仮題)

SNK バーサス カプコン

SNK VS. CAPCOM

DC NEW 责编/E·T

- 厂商:CAPCOM
- 类型:对战 ACT
- 媒体:GD-ROM
- 发售日:未定

SNK&CAPCOM 首脑会议紧急报道

紧急 NEWS!!ファミ通编辑部得到了在 DC 发售的"SNK VS CAPCOM"的情报。而且发售厂家不是发售 NEO·GEO POCKET COLOR 版的 SNK,而是另一巨头 CAPCOM,为了确认真伪,我们紧急接触了两社。结果成功实现了 SNK 的西山隆志专务和 CAPCOM 的冈本吉起常务。两社首脑谈到的梦之企划开始实施了吗?而且"SNK VS CAPCOM"会是什么样呢?

玩家翘首期盼的梦幻组合终于实现了!





两者是师徒关系,家是邻居

——SNK 的西山先生与 CAPCOM 的冈本先生以前就认识吧,

冈本:认识,西山以前在 CAPCOM,当时教给我们计划书的写法和游戏的制作方法,所以我们是师徒关系。

西山:那是因为我们的家也是邻居的关系(笑)。

——真的。那么现在请讲讲梦的企画是怎么实现的。

西山:在开发现场,以前就有人提意"与 CAPCOM 一起怎么样?"不过当时只当作玩笑而结束了。

冈本:是"KING OF·大阪"。

西山:是是,不过当时就注意到作 2D 格斗游戏的只有 CAPCOM 和 SNK。而且街机的情况也不好。为了能活性化一下,想能在大阪做些什么。

冈本:真了不起啊。

西山:以前与冈本常务也谈过。正值 NEOGEO POCKET 首次出现,于是又向 CAPCOM 打听了一下实现的想法,这也为了个契机。

冈本:我自己一直在做"漫画英雄 VS"系列,当时还没考虑出续篇代替。自己整天考虑的都是 BATMAN 和超人,或是超人和洛克人,此时西山传话过来。

——两社的机会吻合,于是就一起干了。

冈本:我们以前就曾"一起干"过,不过是会社的同事。

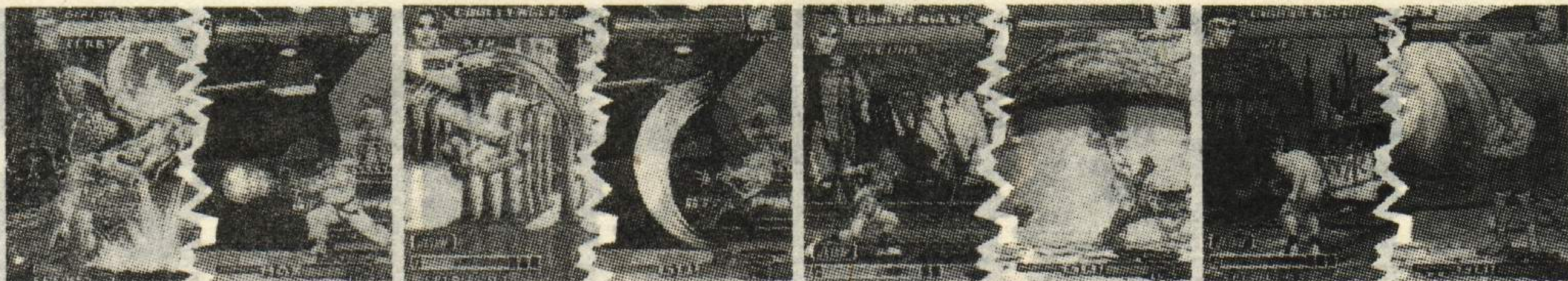
西山:关系可不好(笑)。

NEO GEO POCKET 版由 SNK 发售

在 3 月 20 日的东京游戏展上,SNK 与 CAPCOM 发布了有关对战游戏"SNK VS. CAPCOM"的有关细节,其中 SNK 掌机 NGPC 版的第一作为卡片游戏,预今夏发售;而第 2 作则是正统的格斗类型,预定今冬发售。而万众期待的 DC 版不但能与 NGPC 联动,而且发售很可能就在今冬!



梦一样的对战真的能够实现吗?



由于是专业人员来开发,因此会出现超过玩家们预想的作品!



西山隆志 SNK

1956年8月7日出生,加入SNK担任企划开发部部长一职。

CARD BATTLE中加入的构想

——在东京GAME SHOW上,首先SNK发表了NEO-GEO POCKET COLOR版两张的发售,现在开发状况如何?

西山:先是CARD BATTLE,之后出现格斗GAME,都还在企功阶段,一部分人物以试映的形式放在了屏幕。还只是这个阶段。

冈本:CARD BATTLE很好。扣到这个主意时我认为很有趣。

西山:单单用SNK的人物和CAPCOM的人物,做成普通形式的格斗GAME也许有些无聊,所以我们考虑了这种主意,只靠人物不会太有趣。

冈本:已经很有趣了,虽然有趣,但还要考虑更好的情况,要学的地方有许多啊。

西山:好容易可以使用CAPCOM的人物了,做为专业会社的企画要超过爱好者所想到的。

冈本:这其中含有很好的意义,要天天向上吧。

DC版是2D还是3D

——至于DC版是于CAPCOM发售的吧。



冈本:是的,单纯来说这最初就已定下了,只是发表的时机的关系,最初就请SNK制作NEOGEO POCKET,而我们做DC版。

——那么DC版的开发开始了吗?

冈本:完全没有,虽决定了制作,但还在讨论是2D、3D还是全POLYGON。

——那么系统呢?

冈本:例如,即使我们得到了SNK的游戏点绘技术,也不能与我们的人物的头身相符,我们是6头身,十分注重战斗时脸上的表情,而SNK方则是7头身或8头身。

西山:嗯,例如"THE KING OF FIGHTERS"系列。

冈本:这就产生分歧,有人建议我们的人物也应变为7头身,要让头身相符很困难,无论偏向哪方,另一方的风格也就变了。由于有许多战斗,要全部制作还早着呢,不知道两种各出4人好不好(笑),这是第一作啊(爆笑)。

西山:POLYGON也很困难。

冈本:不过2D也很难,可能像"STREET FIGHTER-EX"那样游戏性为2D,看起来是3D吧。

西山:这也很好。

冈本:还不能说是绝对的,不过我们会全力以赴的去做,也许我要担当船水了。

——说起DC,被认为与街机的NAOMI主板的连接性很高,有出街机版的可能性吗?

冈本:也许有可能吧!

——玩者注意也许是有什么样的人物,有几人出场……

冈本:不好说,还完全没有选择人物。



西山:是的,还有容易问题和交货期的问题……现实是苛刻而严格时。

冈本:当然不会全不出来(笑)。

西山:但是在CARD BATTLE中应当会有相当多的数量。

冈本:嗯,嗯。

西山:格斗方面由于相当苛刻也很难。

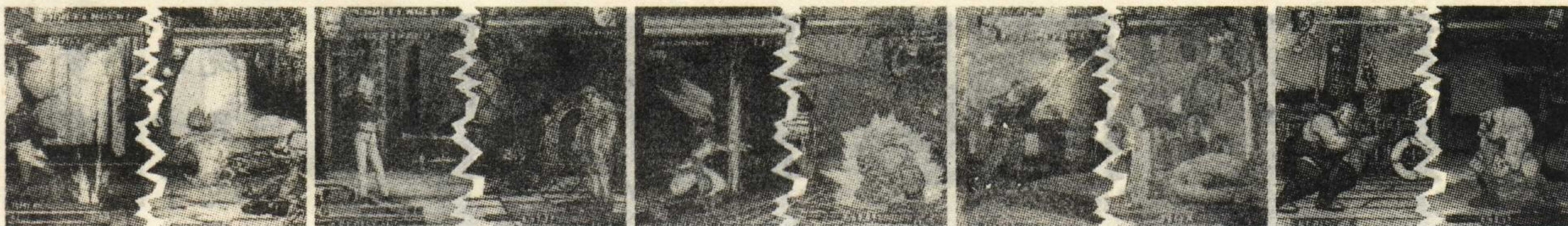
冈本:春丽会出现吧?

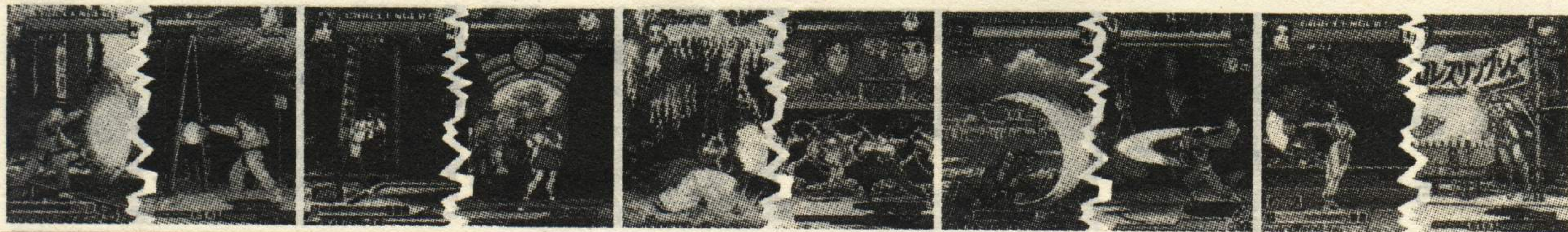
西山:这是当然。

冈本:请让春丽出来吧。

西山:我们会让大家认为必不可缺的人物登场。

——我注意到游戏的格调,





所有人员正在为短时间内开发出最优秀的作品而努力!



冈本吉起

CAPCOM

1961年6月10日出生,现担任CAPCOM常务开发部部长。

是写实风格还是动画风格?洛克人的出场不会有些奇怪吗?



冈本:已出现了一次了,有一定的困难。

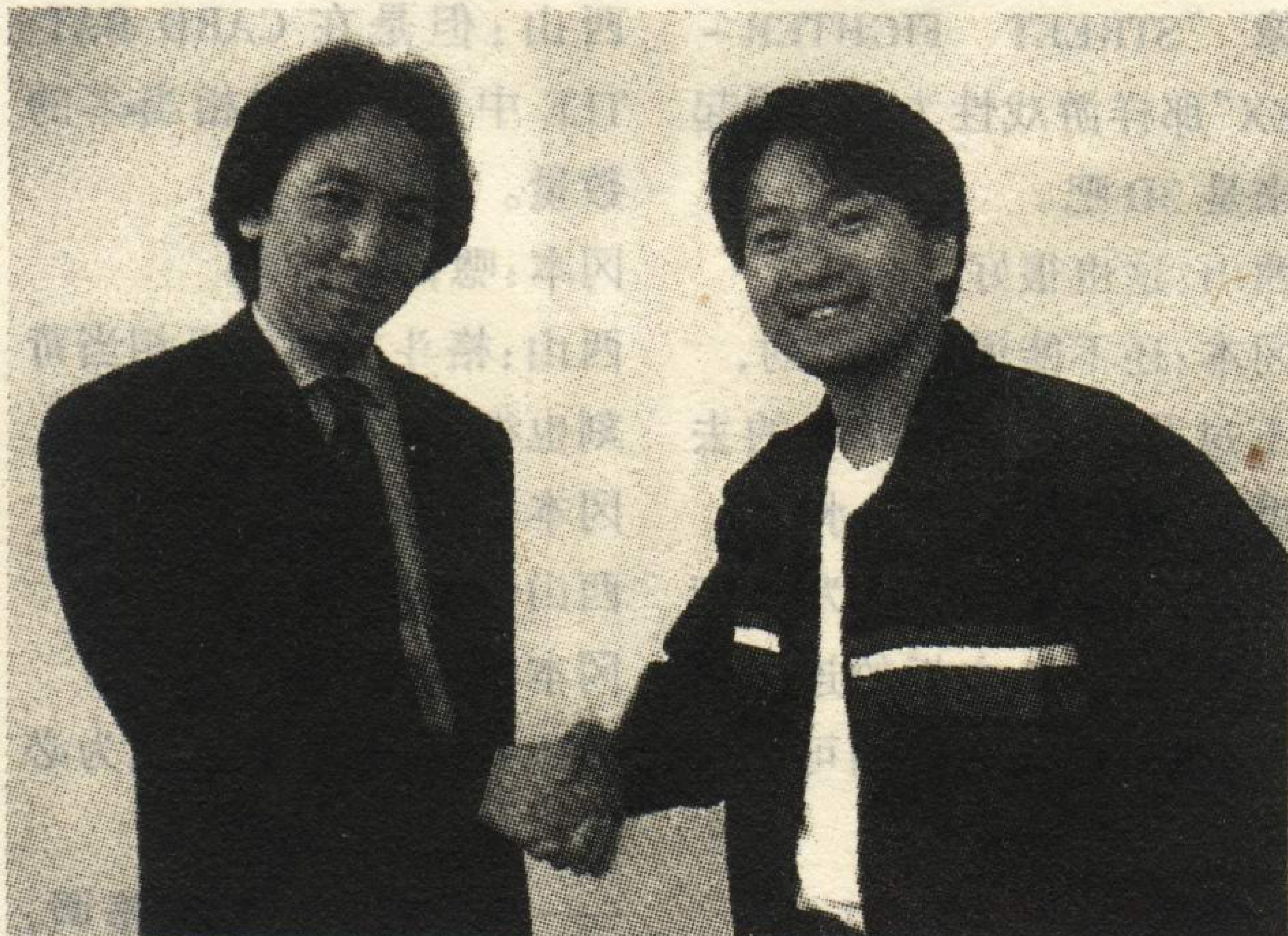
西山:因为我们也是时代产生(笑)。

冈本:全员都装着和服?

西山:来年的日历也许会有CAPCOM和SNK的穿和服人物。

冈本:共同制作的。

西山:有意思,一定畅销(笑)。



一年以内的发售预定

——我听到发售预定日的情报,NEOGEO POCKET COLOR怎样?

西山:CARD BATTLE方面应在今年夏,格斗GAME应到年末了。

冈本:啊,真早啊!!

西山:是是,如一年内不作的话,与NEOGEO POCKET的互换也有问题。

冈本:真严峻啊,互换当然是有的,不过在一年内搭配……(苦笑)

西山:一年也很长啊。

冈本:喂(叫)做不出来,太勉强了,不可能这么早。

——合适的应是何时。

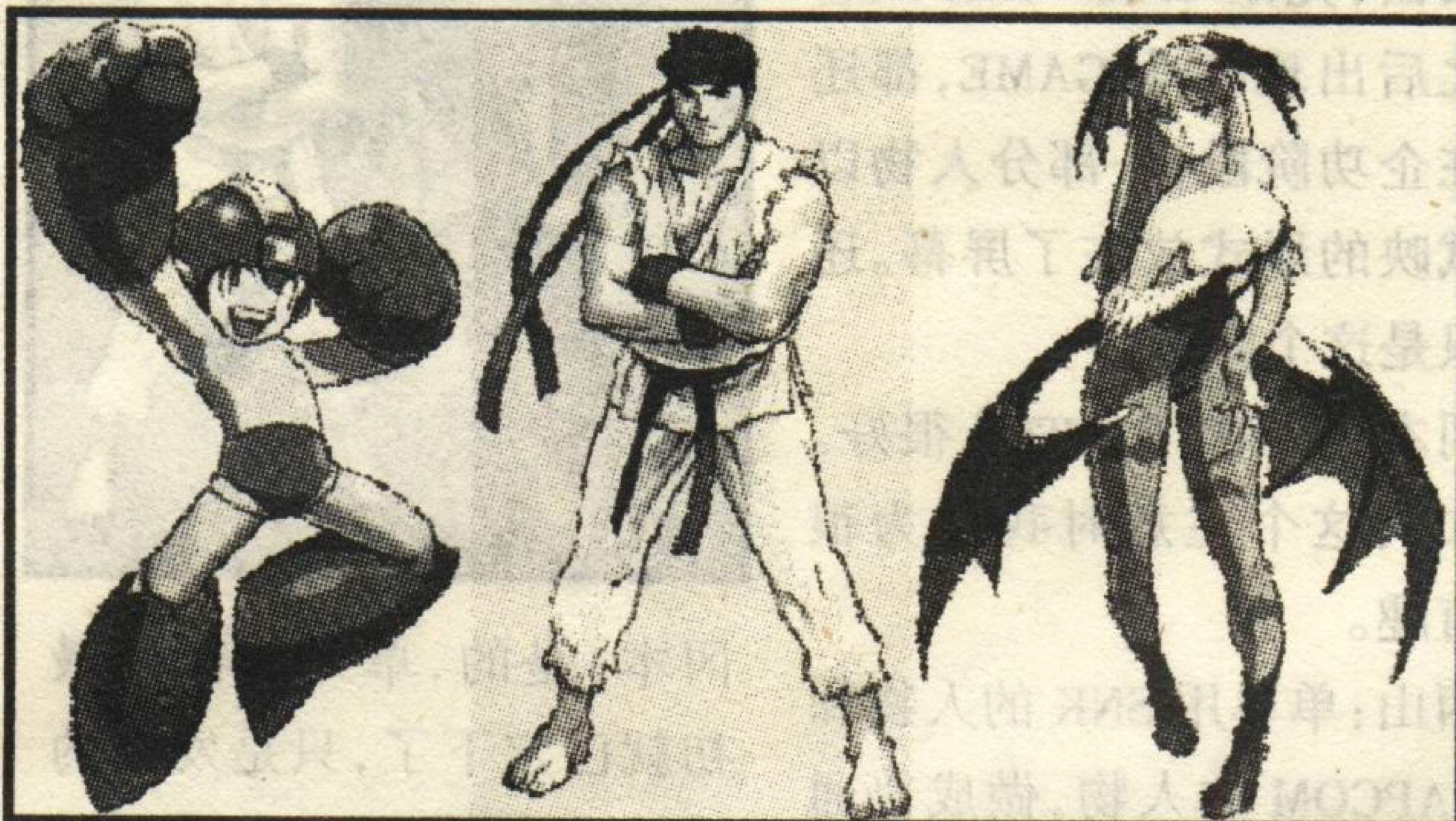
冈本:假设1999年7月恐怖大王没来的话……一年至一年半吧。

西山:至少到明年夏。

冈本;要到明年预定了(笑)。

这次将成为开始

西山:我想这回将成为一个开始,CAPCOM与SNK为共同的目标而合作制作游戏,哪怕这不是格斗游戏呢。



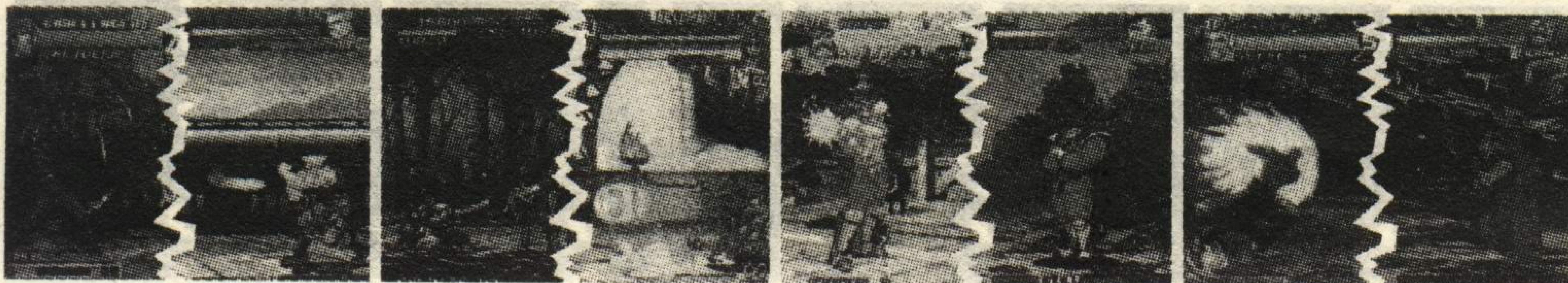
冈本:可能性很广阔,没有这次合作,就不会有什么广阔,早迈出一步,就可以寻求更多的可能性。

西山:现在到了汽车厂家也在商品共用化的时代了,以前没考虑过的组合,现在进行合作业务不但有趣,而且合理,可克服各种困难,今后是必行的。

冈本:所以自己要注意,这次的企画到商品化也许要迈出新的第二步或第三步。

西山:向着共同的目标,对手公司做同一件事也很有趣,像以前那样,做为对手有时也会有促进作用。

冈本:是的,为此我们会超过SNK的期望,当然也会超过消费者的期望,全员为了在最短的时间内作出留名于史的作品而努力着,请大家期待我们的合作吧。



实现这个梦的日子已经不远了!

GRANDIA 格兰蒂亚




PS NEW 责编/E·T

厂商:GAME ARTS
类型:RPG
媒体:CD-ROM×2
发售日:1999年6月24日

为了顺利玩游戏而复习系统

RPG"GRANDIA"从土星移植到PS因而引起了人们的注意。小冒险者杰斯汀带来的令人感动的故事,其独特的战斗系统获得了好评,本周对其进行复习。

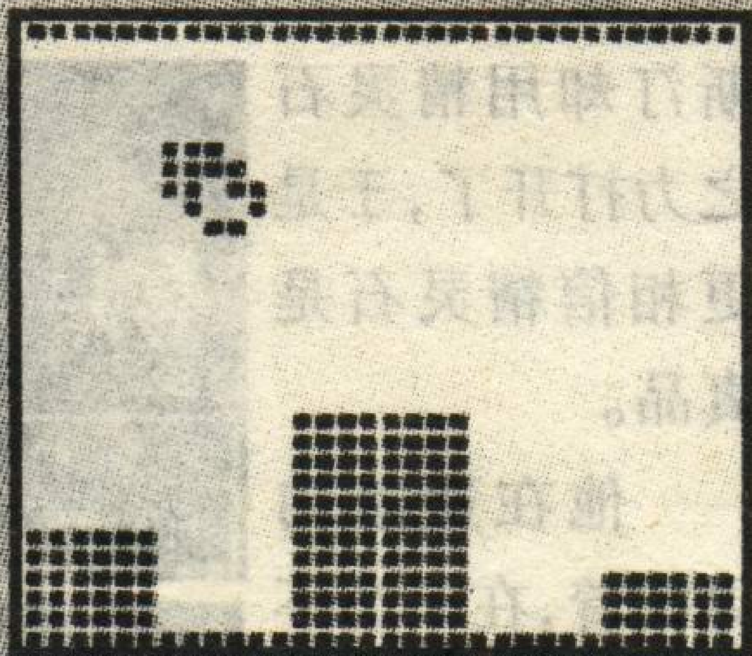


在"GRADIA"中除了动画绘图表现的人物插图之外,全部是由POLYGON表现的。可以自由去想去的地方,相反也常常会迷路,为了不迷路就一定要熟悉系统。



对应POCKET STATION

在POCKET STATION上可以玩叫做"プーイジャンプ"的动作游戏,在时间内避免被挂轴出现的障碍物阻挡。



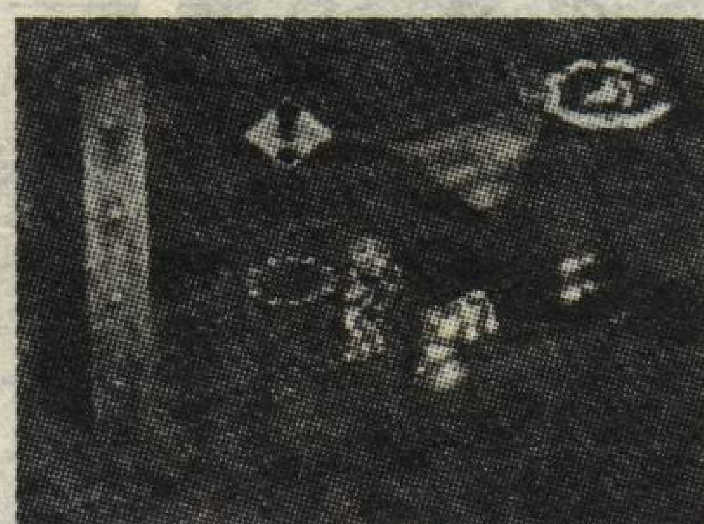
街人物雷达

可以用俯视的角度观看街的全景,除可掌握街的地形之外,还可确认住民的位置,而且画面右上表示的指南针的针,是当没有特定出口的方向时就不向指向一定方向的回转。

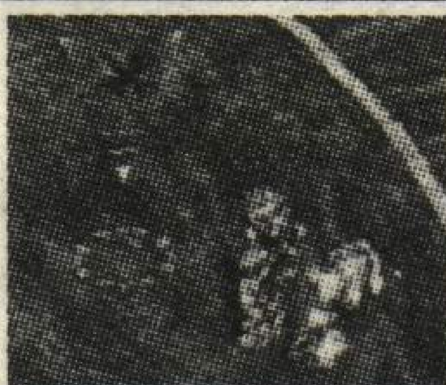


迷宫雷达

在迷宫内使用"バードビューアイコン",除可掌握アイコン周围的地形外,还可确认是否有道具。注意只可看以アイコン为中心的一画面。



ACTION画像



迷宫中要利用ACTION画像解开的谜。用这种画可以出现隐藏的门等工作,此画像只在接近人物时才表示出,不要看漏了,搜索迷宫的每一角吧。





杰斯汀开始了他的冒险

少年杰斯汀想成为亡父那样的冒险者，持有父亲遗物“精灵石”的他，相信存于地上的エンジュール神话是事实，而自己持有的精灵石是真正的。

了解杰斯汀对神话和古代文明感兴趣的博物馆馆长，给了他离于街去参观被ガーライル军管理的サルト遗迹的介绍信，他与好友丝来到遗迹，又被引向了新的冒险，这里是初期故事的大公开。

杰斯汀探索遗迹

杰斯汀来到了サルト遗迹，但给ガーライル军的介绍信毁了，他们躲过监视进入遗迹内部，此时精灵石放出光芒。

ポケットが 光ってる！
まさか 中に入れといた 精霊石が・・・!?



杰斯汀见到谜之女性

连ガーライル军也打不开的门，杰斯汀却用精灵石之力打开了，于是更相信精灵石是真品。

他在遗迹内寻找着，在一个不可思议的房间，一个自称エリー的女性出现，并告诉他“去找极乐之地的アントレ”。



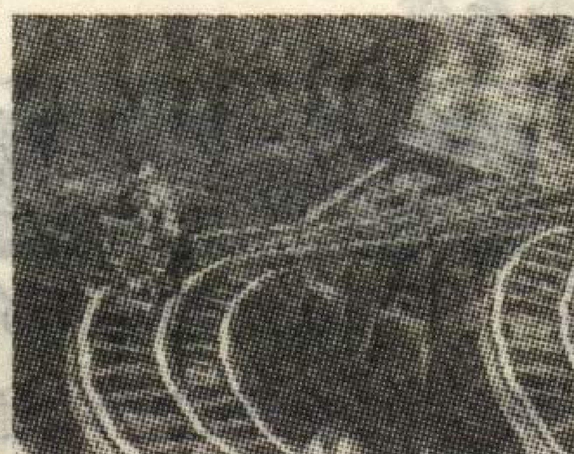


杰斯汀击退怪兽

为了去新大陆而去找具有去大陆通行证的老人，但条件却是击退怪兽。



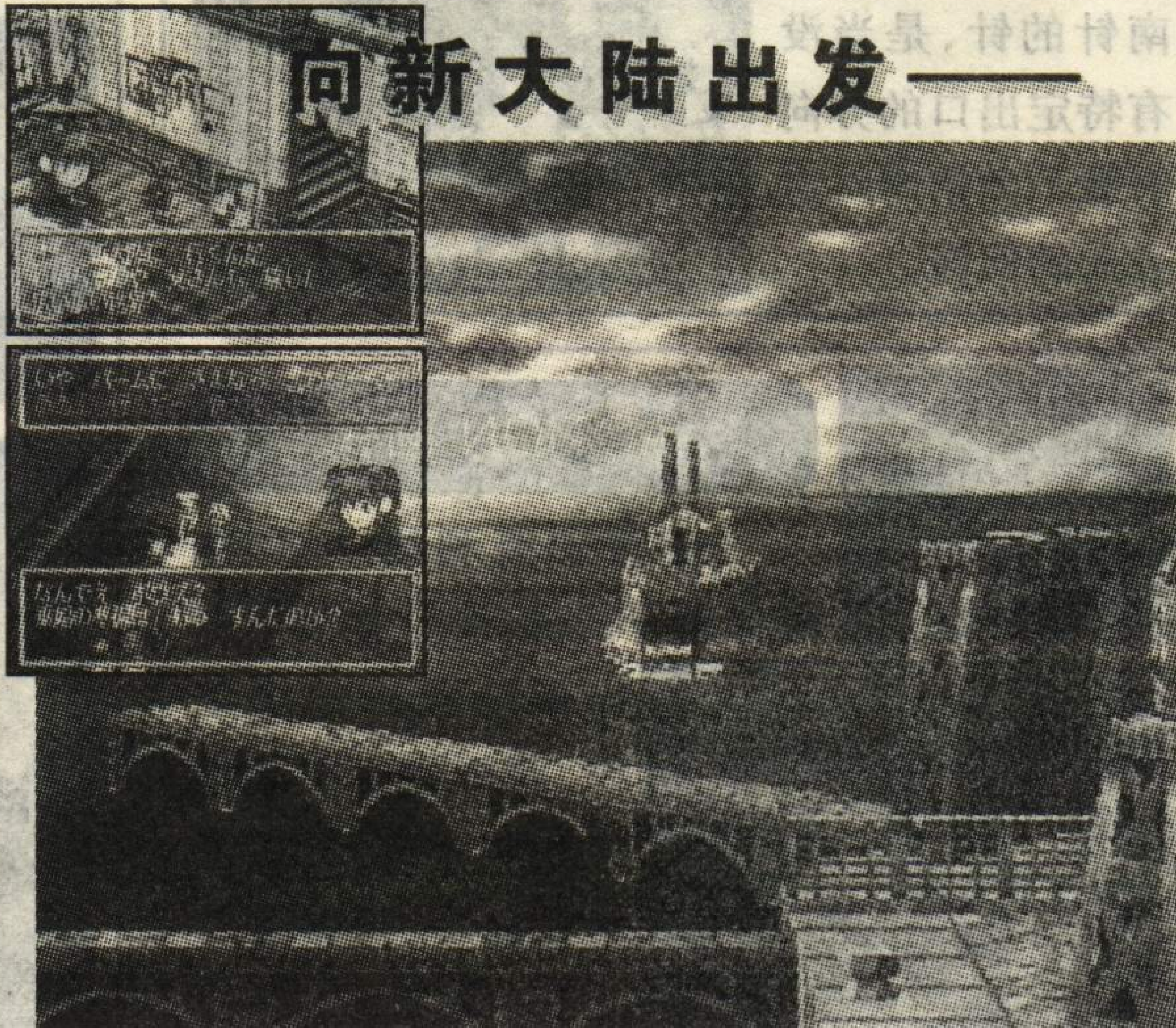




杰斯汀旅行的早晨

杰斯汀终于得到了新大陆的通行证，迎来了旅行的早晨，当他们准备上船时，却发现母亲的信中装了些什么，怀着种种想法，杰斯汀前往新大陆。









皇家骑士团 3

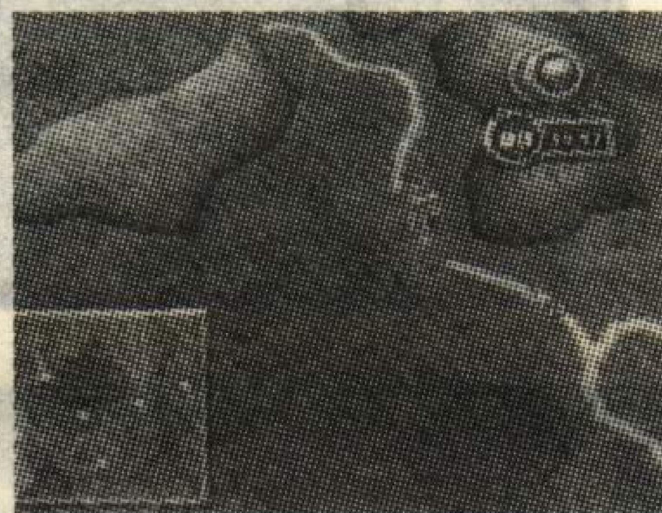
N64 NEW

责编/E·T

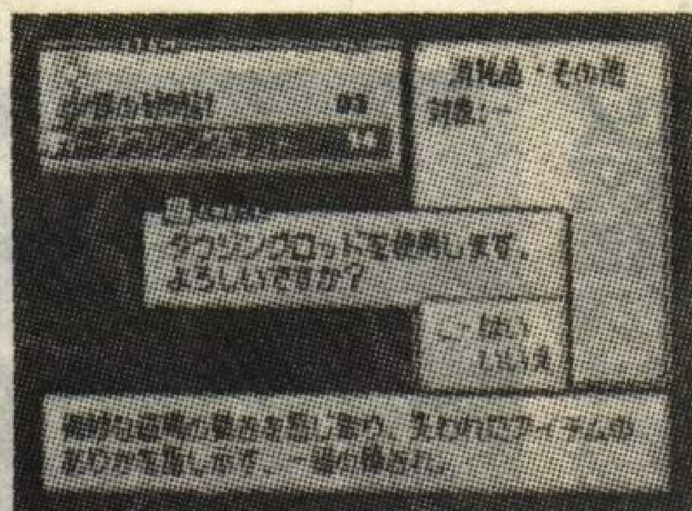
厂商:QUEST
类型:S·RPG
媒体:卡带(容量未定)
发售日:1999 年秋

倍受玩家期待的 S·RPG

自从公布 N64 版的《皇家骑士团 3》后,此游戏的系统、人物等要素便成了广大玩家所瞩目的地方,由于前两作的高游戏性使得人们对新作十分期待。而此游戏的内容、难度以及容量可以说是目前 N64 游戏中绝无仅有的(传闻此游戏的容量将突破现有 N64 游戏的极限)。

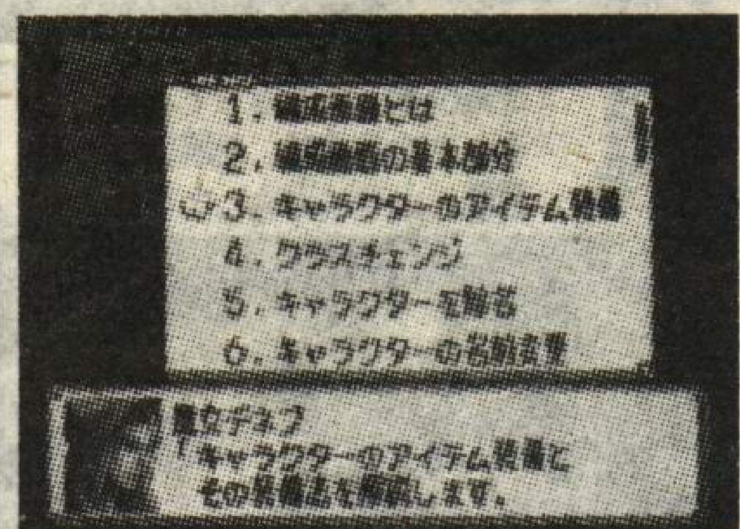



初玩者不必担心

魔女迪尼芙教你游戏的玩法

在前作“皇家骑士团 2”也有对系统进行说明的便利机能“チュートリアル”,本回也准备了,对于没有玩过前两作的玩家,这作系统可以让他们先熟悉玩法后再进行游戏。




魔女迪尼芙

◀前作中的隐藏同伴。

与ローディス对立的革命军的存在

普通市民在ローディス王国的压迫下过着苦难的生活,本应生活在肥沃土地上的他们的不满与日俱增。在南部地区,反乱分子不断进行反抗。起初时被镇压了的反乱分子,当地革命运动组织的领导人弗雷迪里克,为扩大势力开始活动,本来属于军队的主人公マグナス也由于他们的见面而受到很大影响。


弗雷迪里克

◀西部地区的革命军的头领。

登场人物介绍

游戏中成为玩者左膀右臂的都是很有个性的人物,这里介绍新公开了图片的人物,其中有你喜欢的人吗?


狂战士


暗杀者


魔兽使


人形使

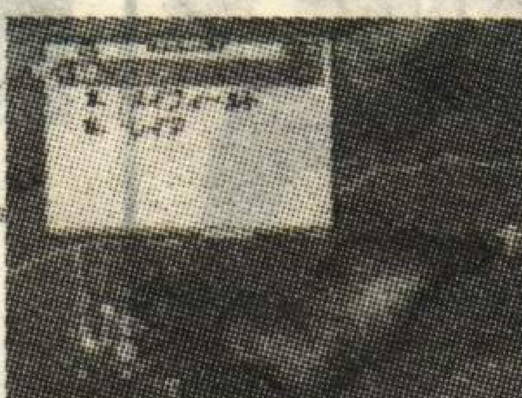

忍者

集合UNIT形成小分队的话，战斗力将倍增

在地面上由UNIT单位(最多5人组成的部队)来派遣人物，随着游戏的进行，由多个UNIT可构成叫レギオン的团体进行行动。

要作成レギオン，要让UNIT的LEADER成长并得到称号，以此人物为LEADER并做成叫“小分队”的UNIT的话，小队中的士兵组成数最大为4人，将各小分队组合在一起就可形成大部队进攻。





▶作战中要随机应变才能取胜。



▶考虑到战场上的实际情况，有时也要将小分队进行解体。




◀各小分队有时也要集合起来。

从序章开始突然引起的波乱

下面介绍序章的主要内容。

マグナス开始了加入南部军后的首战，但这是革命军为引虎出洞用的计谋，マグナス最先注意到这个圈套，并成功救出被革命军捉住的ユミル王子，他向被捉的可能是敌队长的人，问起发动革命的原因，但……





▲目标是敌方的大本营。

以这种战斗方式进行



▲▼与敌人接触后便开始战斗，角色全员行动终了战斗结束



▲此次任务是将年幼的王子救出。



▲▼既要安全的救出王子，又要完全将敌人全部歼灭。








▲不可避免的要与敌方首领进行一场恶战。


狙击手


魔战士


魔女

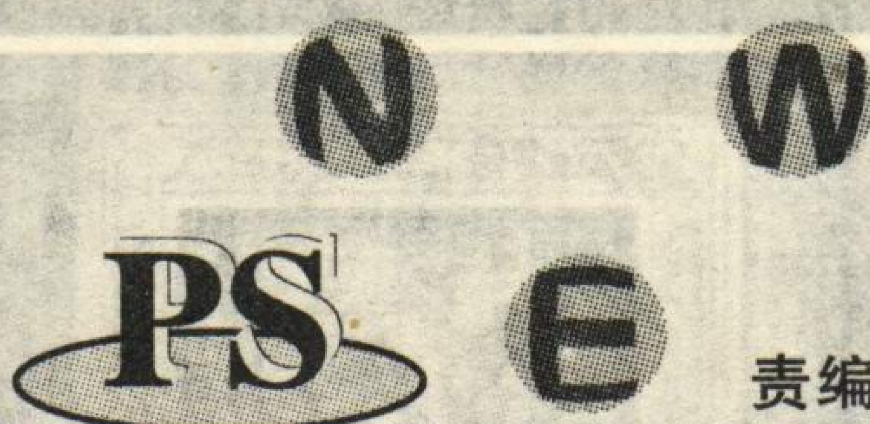

僧侣


妖精


恶魔



圣剑传说



责编/E·T

厂商:SQUARE
类型:A·RPG
媒体:CD-ROM
发售日:1999年夏预定

引人注意的LAND MAKE SYSTEM和战斗系统

一举公开所得情报。

大家久等了!玩者期待的"圣剑传说"最新作情报,下面将介绍给大家,这回有可自由制作冒险地图的"LAND MAKE SYSTEM"的流程,新人物的发表,以及战略性更深的战斗系统等等,而且还有体验版中的必杀技。





自由制作世界形状

作为町和迷宫根本的道具是アーティファクト,这可自由配置在地图上,由配置而发生的事件也会改变。





又有新地方了!

▲▶与本作一样,队伍的最大编成依然是三人。

本作的四个要点

- 可以选择开始时主人公的性别及初期装备
- 世界作成系统——LAND MAKE SYSTEM
- 游戏中出现的同伴角色有十人以上
- 新颖的战斗系统——ATTACK EDIT SYSTEM

选择主人公的性别和武器

本作可以选择主人公的性别,虽然基本故事同样,但会导致事件细节的变化,而且同时还要决定大剑或枪等装备品。

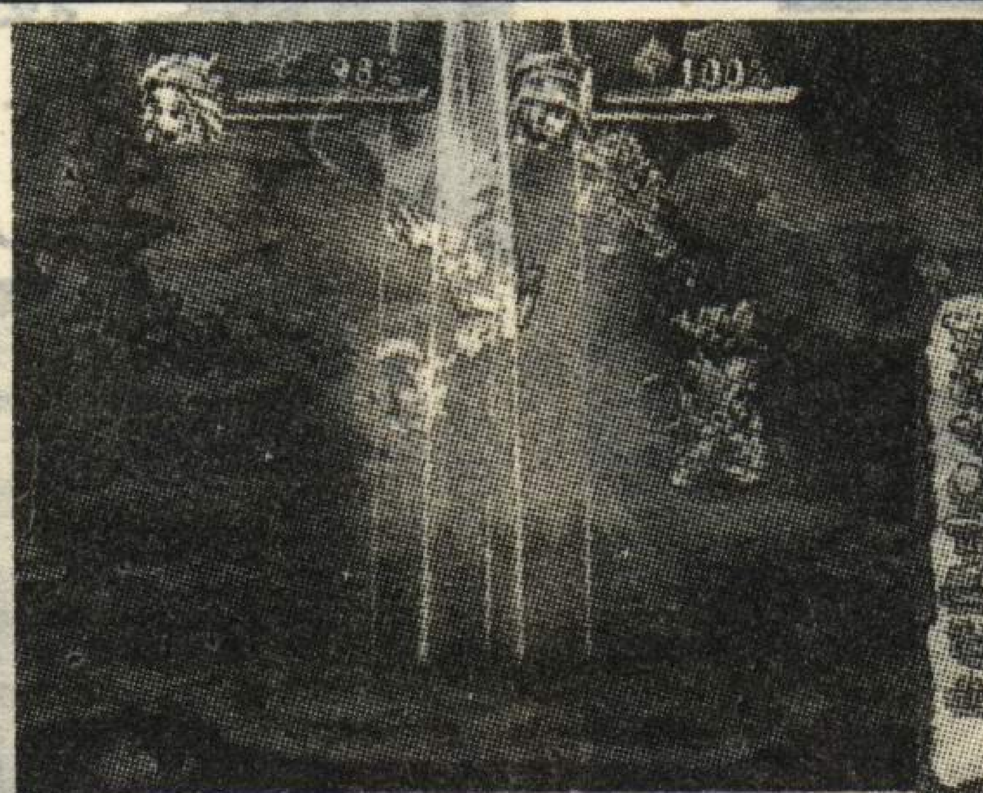


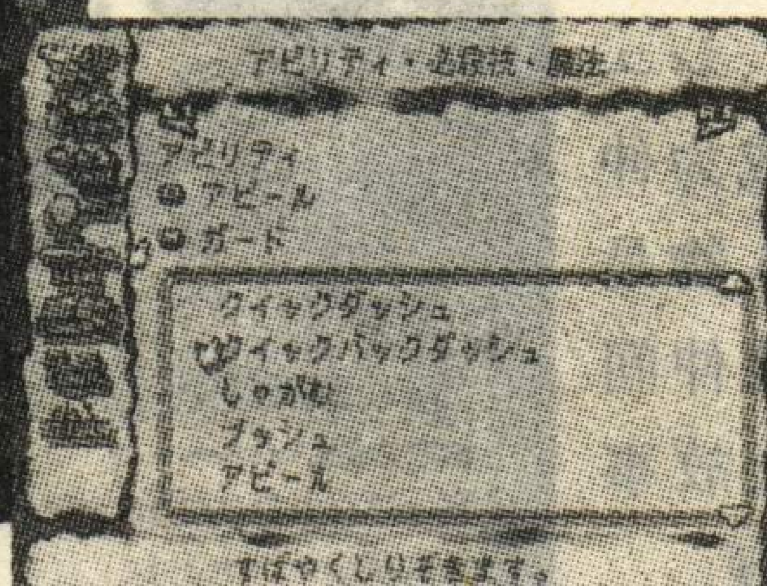


◀角色的最初装备有多达十种以上的选择。

注意多彩的战斗动作

本作的战斗中有冲刺、跳跃、回转等称为"ACTION ABILITY"的技,运用这些"ACTION ABILITY"可以编成强大的必杀技。





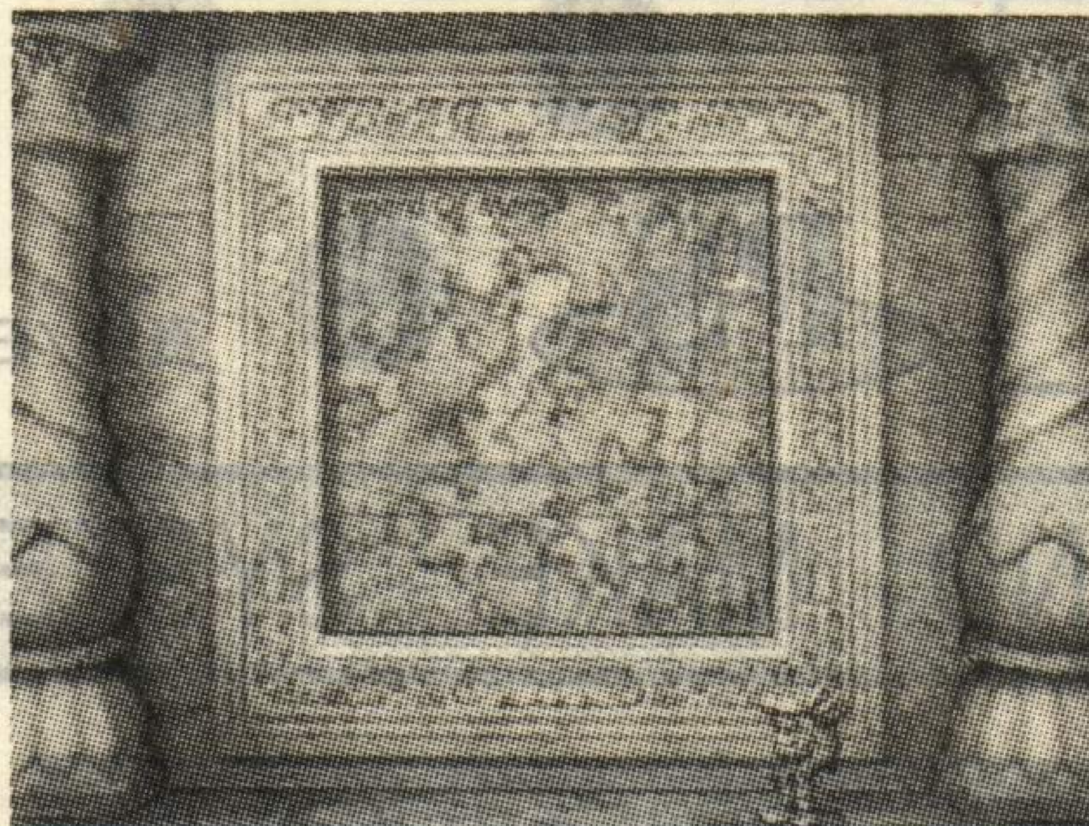
▶运用不同的组合成编出新必杀技。

LAND MAKE 的实际流程

在故事舞台的世界中，总是有町和洞窟，这些町和洞窟称为“LAND”，开始时 LAND 的基础道具“アーテイフアクト”被封印了。解决グリア或打倒 BOSS 后可以得到アーティファクト，玩者要打得到的アーティファクト配置在地图上出现 LAND。在 LAND 中可以体验变化丰富的数种事件，配置可改变迷宫的难度或得到的道具，或发生的事件。

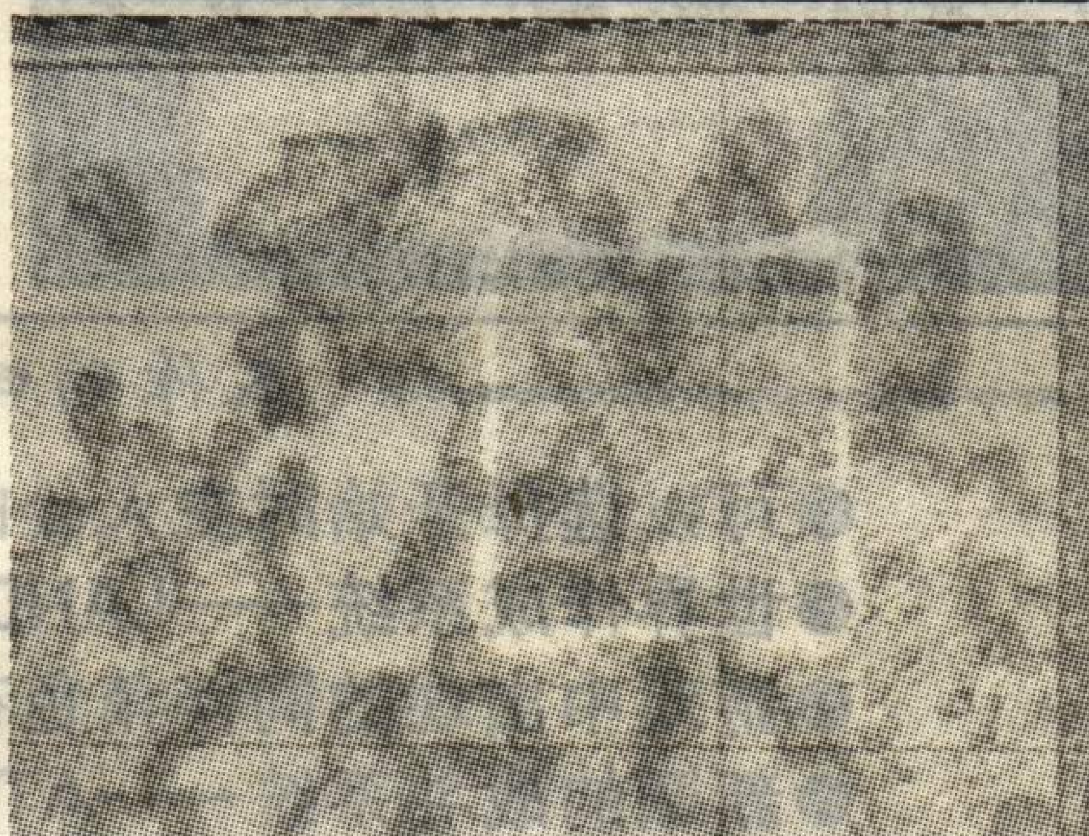
▲在开始冒险时，初次出现的同伴角色会因开始选择的不同而变化，其事件也有不一样的地方。

1 主人公选择后



▲当选择好主人公的性别及初期装备后，会出现向上图一样的画面，在这张世界地图上玩者要决定主人公所居住的区域。

2 选择区域



▲选择好区域后，世界地图会放大到你所选择地区的地方，此时你要在圈出一块地来供主角进行开拓，当然这种圈地方法是十分自由的。

MANA 世界的冒险开始了！

3 决定开拓地



▲主人公的家体验版中是固定在地域中的某个点上，而在完成版中家的位置是可以自由放置的。

4 终于有自己的家



▲在开始地点上有“MY HOME”的字样。

自由作成世界



◀在地图上自由的安置。

同甘共苦的同伴的介绍

访问各个町可见到成为仲间的人物，加上现在公开的6个人，新加入的ラルク、シュラ、エスカデ会成为仲间。实际上这些人物是相识的。另外，除仲间人物之外还有让故事更精彩的人物出现。



▲受到腹痛折磨的草人出现了，那么他腹痛的原因是什么呢？





▲▶龙族的年轻战士，其好战的性格是非常出名的。



姐弟之间经常吵架吗？

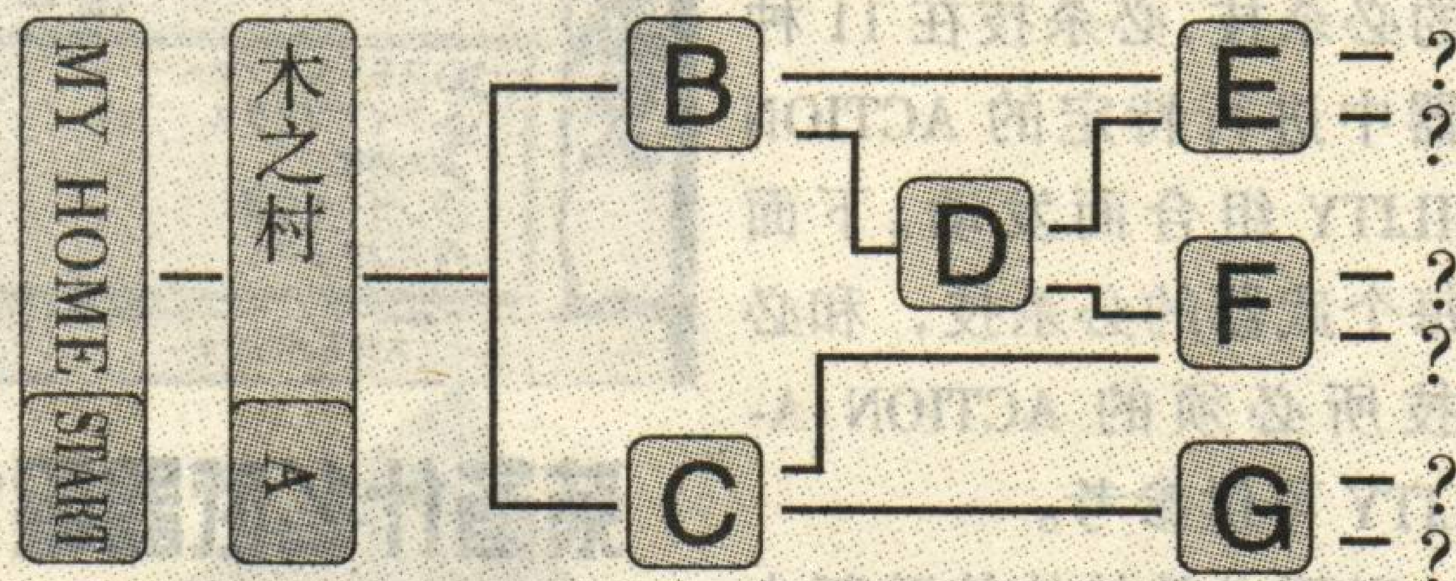
▲▶拉鲁克的姐姐，因为战争而离开了她的弟弟。



茜埃拉

与故事紧密相关的LAND MAKE

受LAND MAKE影响的有两点，一个是配置的アーティファクト可改变故事发展，例如右图，在A町得到B、C的アーティファクト并让B. LAND出现时，可以得到D的アーティファクト。另外让D. LAND出现，则会发生可得到E、F アーティファクト的事件。另一个影响是世界之源不可思议的“マナ”之力可让LAND产生变化，各LAND的“マナ”属性值是被设定的，新LAND出现时对让周围LAND的属性值产生变化或出现未有过的怪兽，有新的道具贩卖。





▲与村人对话后便可得到十分重要的物品。它的作用是……

又有新事件发生了！



▲画面左下所出现的图标是MANA的属性。



▶不同属性的区域所贩卖的物品也有着相当的差异。

MANA 万物之源MANA，分为光、暗、木、金、火、土、风、水8个属性。这些属性会影响每个LAND。

继・ニキータ的商道中



在事件“ニキータ的商道中”出现的商人同伴ニキータ，实际上随着故事的进行，还可以在以后的情节中见到他，以下是其中的一些事件。



◀在体验版中出现过的角色。

▶为了回报主人公，那位兔子一样的老伯加入了队伍。



◀在森林的深处他们发现了一个十分美丽的瀑布。



▶在高处有个巨大的鸟巢，这里会什么事情发生呢？



▶具有正义感的年轻剑士。

艾斯卡迪







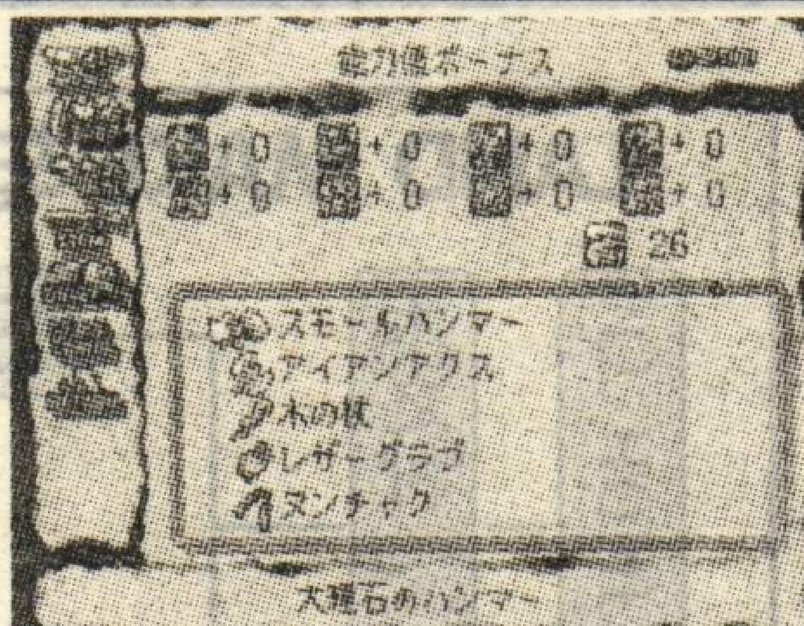
▲在与主人公共同的旅行中，首先出现的情节是挽救一位被恶魔夺去心灵的人。

剑士艾斯卡迪与这个人关系是？

各武器必杀技一举公开

下面介绍附于"沙加·领域篇 2"中的体验版中收录的必杀技,必杀技在 11 种武器中进行特定的 ACTION ABILITY 组合而发动。下面是每个武器的必杀技，和必杀技所必须的 ACTION ABILITY 可供参考。

以下必杀技均体验版中的内容，合成版可能会有不同。

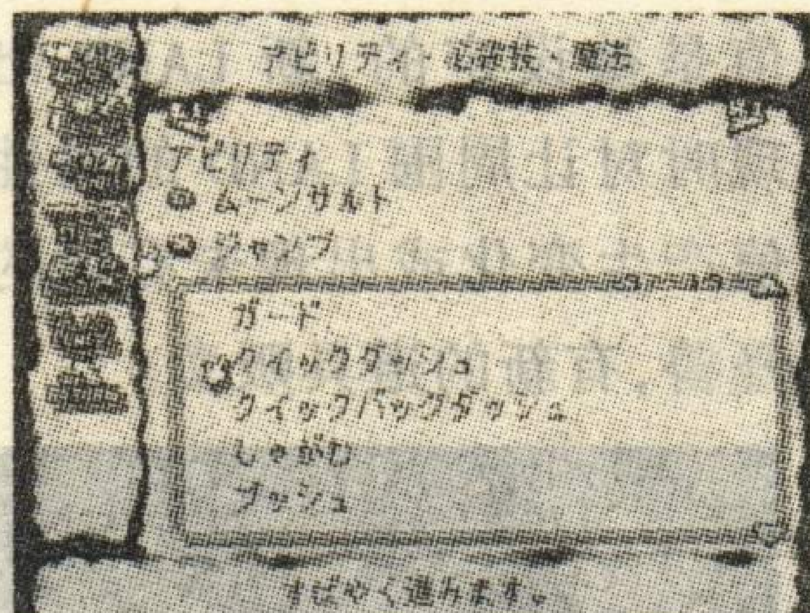


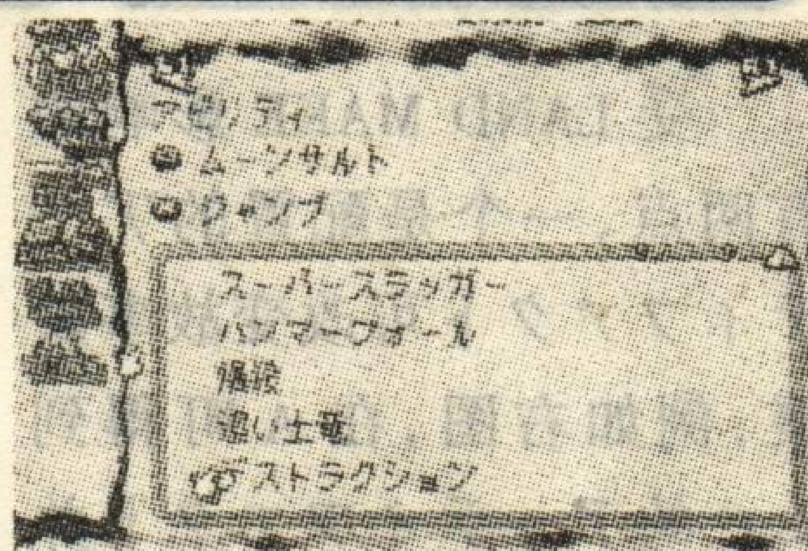
装备什么武器呢?

▲只有装备了不同的武器,才能使出他们相应的必杀技。

动作技能组合

▼用□与×键来进行动作技能的设定,这样便能出现组合必杀技。





使用必杀技进行战斗

▲在 L1、L2、R1、R2 上进行必杀技的设定,以便于在战斗中使用。

短剑

神威（快速冲刺）
スナイプダガー（跳跃）
クナイ舞（回转）
ヴェイパーエッジ（前转）
ソニックウエイブ（后转）
サプライズドダイブ（高跳）



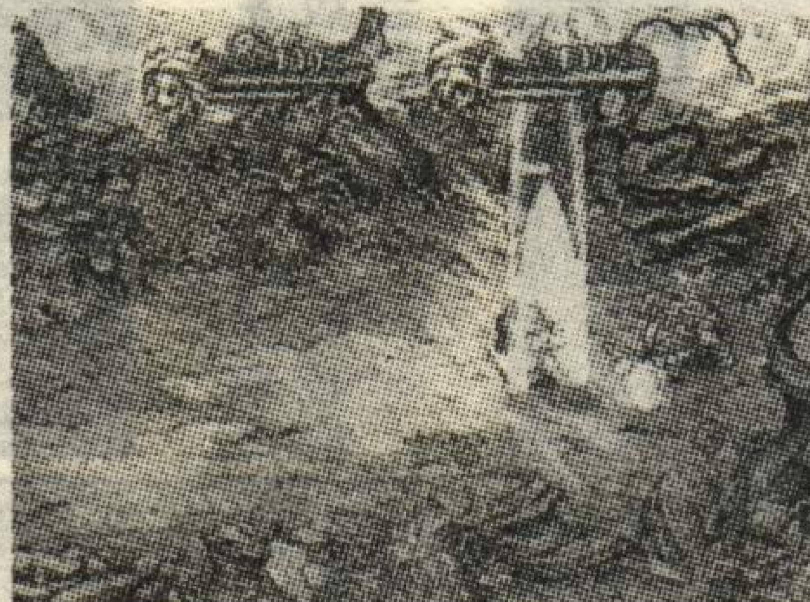
▲用剑回旋成涡状冲击波,可以对复数敌人进行攻击。



▲直线攻击形冲击波,对空中的敌人也有效果。

单手剑

居合（快速冲刺）
唐竹割り（跳跃）
ヴォルテクス（回转）
ダブルハウンド
三连斩（前转）
ウエッジランチャー（后转）



▲运用剑所形成的气流可以将空中的敌人击落。

两手剑

地すり青眼（快速冲刺）
ライジングクラッシュ
アークスライド（前转）
幻脚一刀（后转）
インパルス（高跳）
ラウンドフリッカー

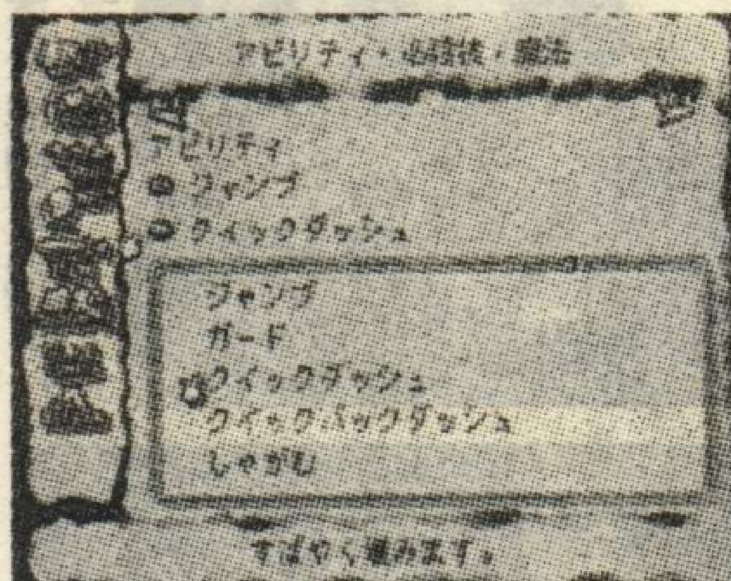


▲攻击时所形成的半月斩,这样会机会到敌人背后再次攻击。

ACTION ABILITY 1

组合两种特定的 ACTION ABILITY 并运于战斗,可以学会新的 ACTION ABILITY,其中有特别的模式，单纯使用"防守"、"反击"的 ACTION ABILITY 也会变化。

将单一的攻击方法组合起来成为新的必杀技!

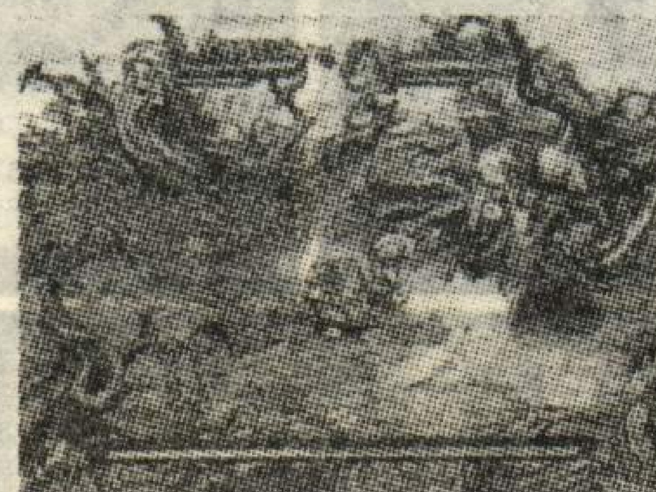




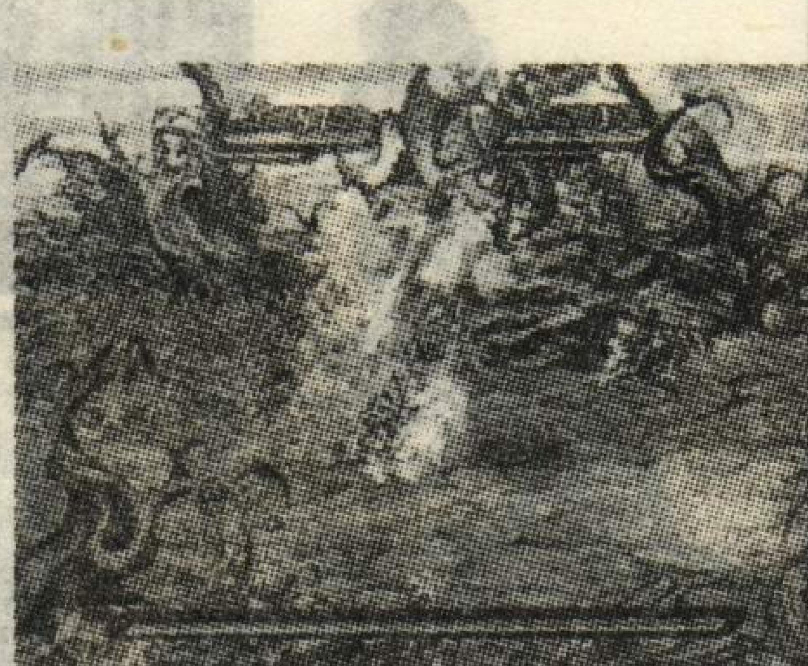
▲利用不同的攻击形式进行组合可以修得新的杀技巧,在战斗中当这种技巧逐渐增多时,它们的组合也就更加丰富了。

战斧

サイドスパイク（快速冲刺）
グラインドウインド（回转）
ライジングクラッシュ
ローリングスイープ（前转）
残影斧
升り鹰爪（跳跃）



◀利用强力的攻击将前方的敌人击倒。



▲将斧奋力的抛向空中,如果敌人不走运的话会被立即击落。

◀以角色自己为中心而放射的六方向回旋攻击。

单手斧

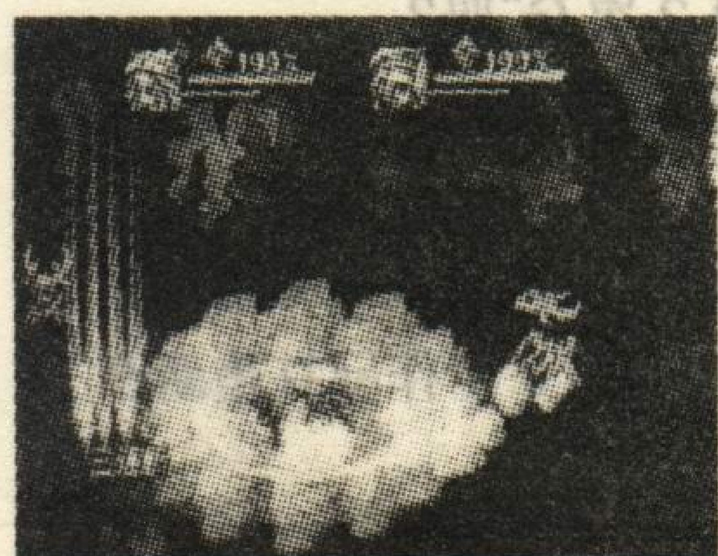
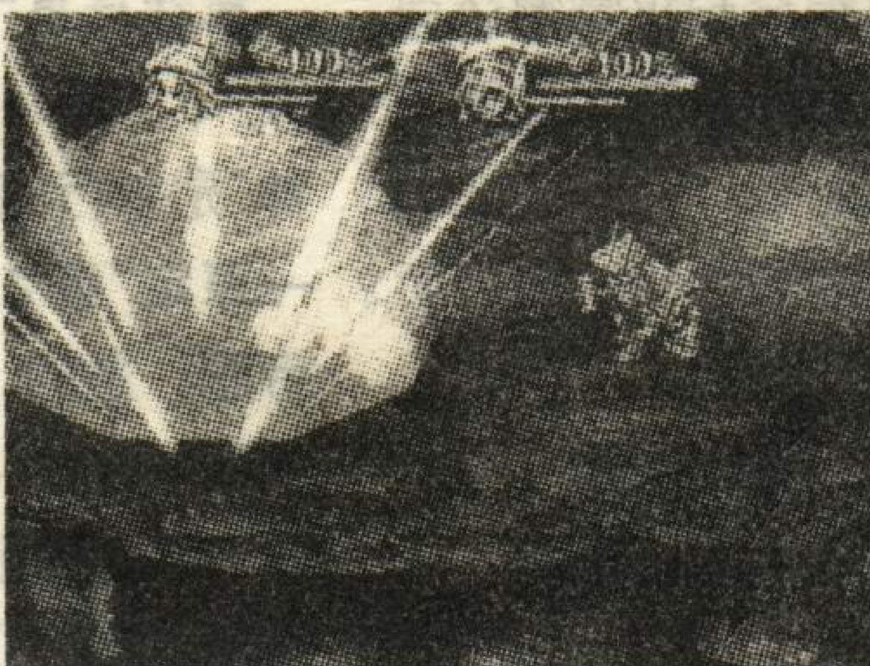
ドリフトスルー（快速冲刺）　トルネード（回转）
ドライブショット（跳跃）　超电子ヨーヨー（前转）
ドライブホーク　必杀技武具落とし（后转）


▲将装备的武器投出，此时天空会落下巨大的岩石。


▲将斧向四方投出，会有柱状冲击波出现。

棍

スーパースラッガー（快速冲刺）　ハンマーフォール（跳跃）
デストラクション（高跳）　爆杀（回转）
ライジングクラッシュ　追い土龙（前转）



▶跳起后将武器向下投掷，形成半球爆炸状攻击敌人。

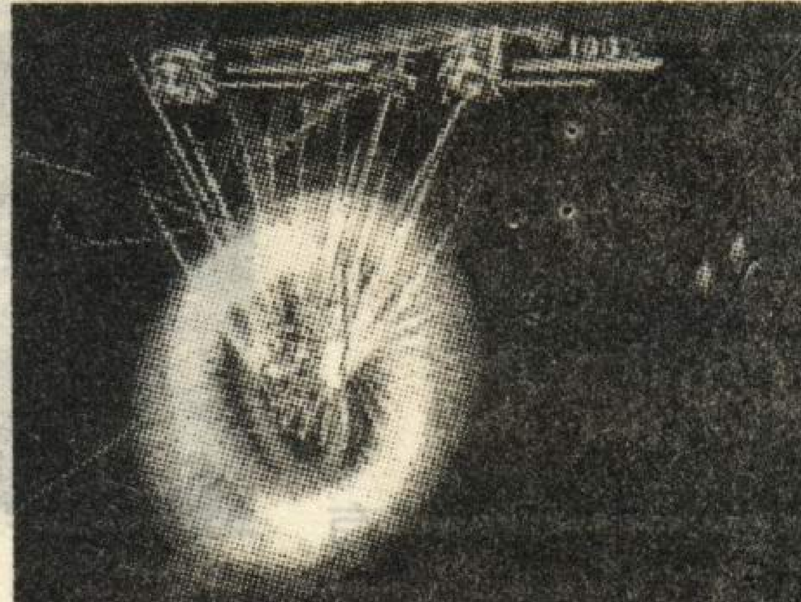
拳套

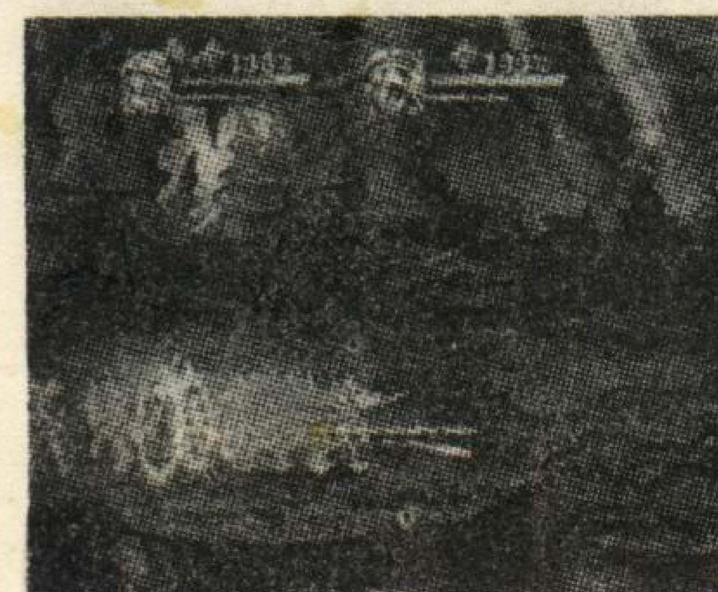
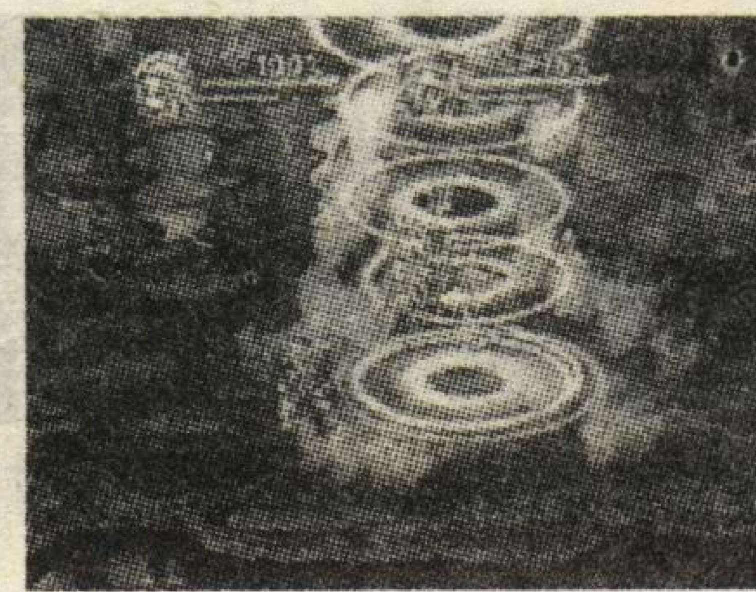
ナックルダッシャー（快速冲刺）
いなづまキック（跳跃）
旋风脚（跳跃）
天袭连击
ぶつたぎりソバット（前转）
轮回（后转）



枪

ランサー（快速冲刺）
スターダストスロー（跳跃）
ネビュラスソーサー
旋风枪（回转）
疾风龙突（前转）
空旋地走り（高跳）

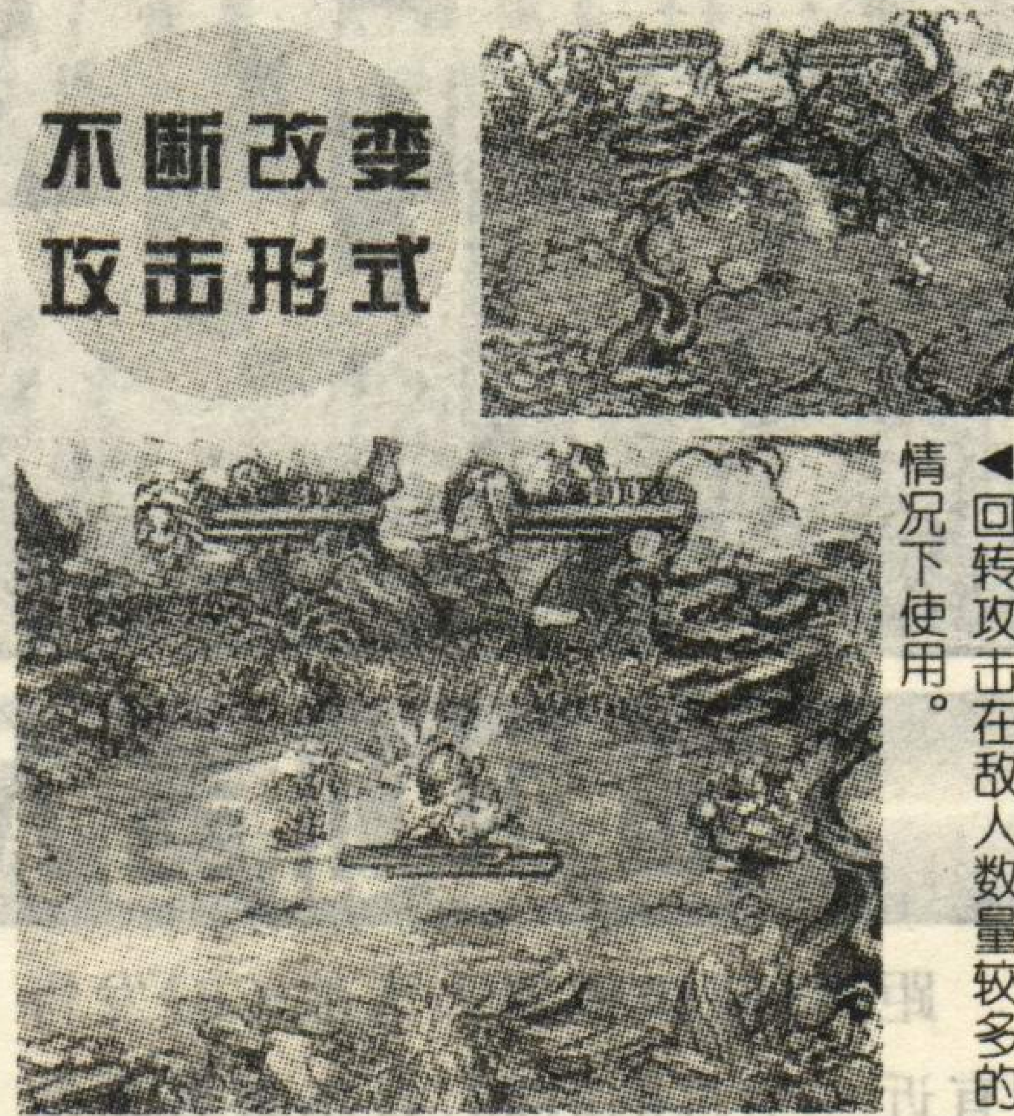




◀▶枪技中的攻击方法十分多样化，是比较实用的武器。

ACTION ABILITY 2

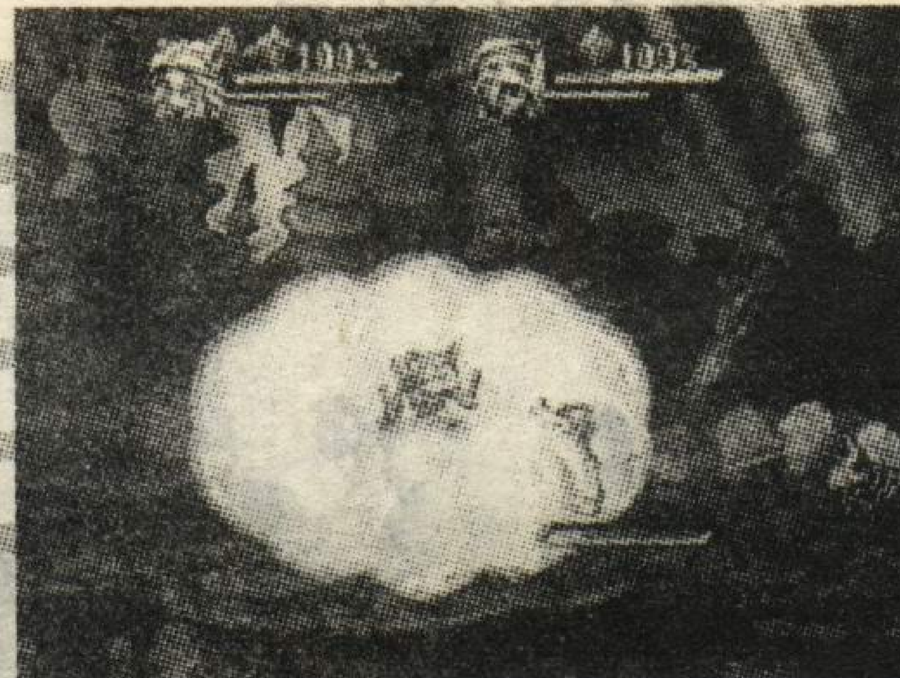
不断改变攻击形式

必杀技只有攒足气槽才可使用，平时只有普通攻击吗?答案是NO。实际上组合ACTION ABILITY键和攻击键，也可发动特殊攻击，例如跳跃后攻击的话就有下突攻击的感觉，对应ACTION ABILITY，攻击形态也可不断改变。


◀回转攻击在敌人数量较多的情况下使用。

三节棍

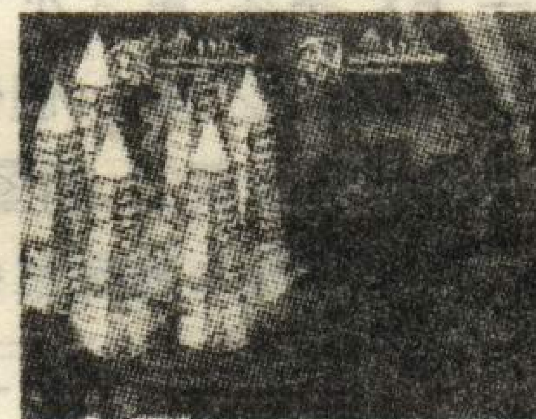
龙牙碎（快速冲刺）
落阳（跳跃）
凤翼旋（回转）
鄂割り
幻醉刃（前转）
落阳追燕（高跳）



杖

疾风（快速冲刺）　漆黑（跳跃）
水泡（高跳）　地鸣（回转）
炎上　金刚

▼地面上出现黄金色的柱，将敌人围在中间。



▲令敌人卷入黑暗空间，使之造成伤害。

▼跳起利用杖的回转使岩石落下。

弓

一发必中（快速冲刺）　回转射ち（回转中）
スカイハイアロー（跳跃）　三本射ち（高跳）
ニードルシャワー（后转）　でたらめ矢


▲弓技中有很多是范围攻击，但其伤害度较小。





超级机器人大战 CB



PS NEW

责编/E・T

厂商:BANPRESTU
类型:S・RPG
媒体:CD-ROM×2
发售日:1999年6月10日

《超级机器人大战 CB》制作人员采访实录

距离《超级机器人大战 CB》发售还有近一个月的时间，日本某著名杂志社对制作该游戏的公司 BANPRESTO 进行了采访。

主要采访内容如下：



系列的诞生～黎明期

—先从"SRW"产生的经过开始。最初是 GB 版吧。

高宫：最初的只是 RPG，但用 RPG 处理机器人是很困难的，于是想到用 SLG，但普通的战略 RPG 又没有意思，所以又加上了人物和台词。

阪田：不过做成时并没有太大期待。首先是自己制作的很愉快，但发售时却意外的好，当然在宣传方面也表示"下次是 FC 版"。

—FC 的"第 2 次"时已有了什么明确有构想吧。

阪：不是，仍然是 SD 人物，当时有一种必须将之做成故事的先天想法。虽然考虑过剧情部分如何做，但有时却力不从心。

庄：所以只能试着做做情节。

阪：可以感觉到有种不能再犹豫了的感觉，有时是这样。

高：由于过于努力从而导致了发售的延期。但最后在销售上完全没有问题，FC 与 SFC 也达了高峰期。

—延期的理由是……?

阪：是在地图上引发事件的部分。这与庄君进行了商谈，可以看到当时的手稿，之后便由自己制作了。

庄：虽然有一定顺序错误，但当时并没有考虑谁与谁战斗后会引起什么。只是制作了简单的语言。虽然全部组合起来觉得还可以，但由于时间的限制还是没有达到预想的那样，所以只好这么做了。

阪：为了在制作上可以多积累一些经验，所以便开始了另一部作品的制作。

成为人气系列～成长期

阪：关于"第 3 次"时，制作方法已明确了。剩下的只是尽力量达到更高的完成度。

—由于"第 3 次"的大影响，所以导致了下一个"EX"吗?

阪："第 3 次"时曾打算结束。但宣传方面要求绝对要继续下去。所以便有了"EX"，好象是种变形体。

—"EX"是在"第 3 次"基础上做的吗?

庄：本是这么想的，但作出来后就不同的。不但程序改变了，插图也全都重新绘制。

—那么原创人物是怎么产生的呢?

高：我们与宣传方进行了商讨。如只限于版权内人物的话，原作就难以发展。加入原创人物将来可出现新的形式。由于是原创人物，绝对会十分显眼。(笑)

达到系列完结～熟练期

—有了"EX"就有"第 4 次"吧。

阪：关于"第 4 次"，主角系角色的出现，有种"第 3 次"中留下事件追加的感觉。

—进化顺利的话，插图又如何呢?

系：已全部重新做了。(笑)

高："第 4 次"也看作是一次总结。无论是程序上还是剧情上。剧情方面也许会有终止的内容又终止了一次的意见吧。(笑)

—再往后是"第 2 次 G"吗?

阪：不，"第 4 次 S"和"第 2 次 G"、"魔装机神"是并行的。

—原定"第 2 次 G"的内容就只有这些吗?

寺田：是的，加入了 2 个作品并重新做了内容。

阪：但"S"却没有根本的变化。

兼田：融入了新的技术，还加入了 CG 的 DEMO。

—"CB"的 DISC2 中加入了 Movie 很棒吧。

兼：我也不知做的怎么样了(笑)。不过做了多种试验，内容很充实。另外有很多原创 CG MOVIE。

寺：声音方面的工作做了许多，声优方面也很优秀，完成版看来相当受期待啊!




社长
高宫成光


图像绘制
兼田笃志


图像绘制
系洲文惠


导演
阪田雅彦

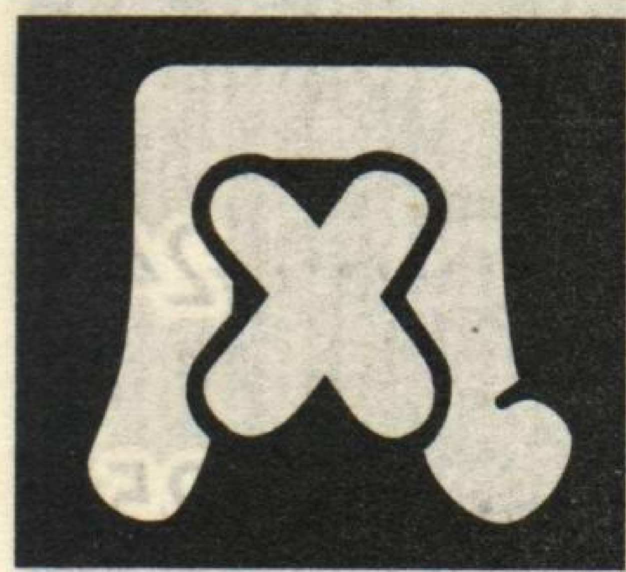

程序设计
庄真宏


程序设计
草开一也


导演
寺田贵信



风云论谈





风谈论云

第六期

责编/DRAGON

最近一个月，每天收到的来信中有80%以上是对“最终幻想Ⅷ”的评论，看来这部作品在国内的销量真是太大了！在下期的“讲谈社”中，我们会向大家介绍这部作品之所以成功的原因，同时也希望收到大家的来稿。

“世纪末狂潮”本期作为重点出现，此栏目刊登的文章只属于作者个人的心声，不具有任何攻击或伤害意图，而且不代表本编辑部，特此再次声明。

“寸金书院”对于这个署名已经有三个人前来“领认”，为了保证作者的真正利益，请此三人中真正的作者写出有力的证据，以便确认。另外，也在此因为本人工作不当，而对真正的作者造成的损失致歉。

谎言与真实 TRUTH OR LIES

生化危机X！有关于CHRIS的冒险

真实性

玩过“生化危机”系列的朋友可能都清楚这一系列的设定，在一代的故事结束一个月后，RACCOON市突然遭到了可怕的G病毒侵害，而这时正好是二代的两位主人公LEON与CLAERE来到RACCOON市……本次得知CAPCOM正研制另一部“生化危机”外传（已知的一部外传为DC版‘生化危机指令是搜索’），这款游戏暂定名为“生化危机X”，而故事的设定是在LEON与CLAIRE来到RACCOON市几小时前，也就是G病毒在全镇发作的初期。对于本次的主人公，从目前得到的消息来看，只是RACCON市警察局警探CHRIS，看来外传的主人公设定均是单人。那样来看，如果消息属实，这部将要在PS上发售的作品将把“生化危机”的故事补充完整，同时也可以在“生化危机指令是搜索”发售前向玩家解释清楚有关：CLAIRE哥哥CHRIS到底在RACCOON市G病毒发作时的行动及事后的去向。

迷之AVG?L之改章

真实性

冈本吉起，CAPCOM公司开发本部部长。在次非公开场合下，冈本吉起说起CAPCOM开发本部正在进行开发的作品，其中有一部属于至今为止外界并无任何情报的AVG。这部名称叫“L之改章”的作品，已经进入了中后期的制作，并且采用“生化危机2”的开发平台，这是目前对这部作品情况的全部情报，至今为止，CAPCOM利用“生化危机2”的开发平台已经制作了数部作品，其中包括将要于今年7月份推出的“DINO CRISIS”(恐龙危机)，那么这部被称为“L之改章”为AVG到底在何时能公布情报呢？本刊会一直关注此方面的情况，到时一定会以最快速度向大家进行报道。

3D版 格斗之王

真实性

目前的游戏界中，3D制作游戏已经是一个必然的趋势了，许多公司都开始尝试进行3D作品的制作，这其中自然不能少了优秀的对战游戏开发厂商。著名的对战ACT“格斗之王”系列，一直受于广大游戏者的钟爱，为了能更加吸引游戏者，SNK公司现已决定制作3D版“格斗之王”。SNK在开发基板的选择中考虑到了NAOMI与Deramcast的互换性，及Dreamcast的百万以上销量，所以决定将使用NAOMI基板作为开发平台。3D的格斗之王将暂时不属于一年出一部的“格斗之王”系列，只有在3D版达到基本上所有玩家认可的程度，才会用其替换下目前一直使用的2D版。

64 DD 新功能追加

真实性

面对已经登场的Dreamcast与即将上市的究极PS2，任天堂公司也在加紧新主机的研制工作（新主机的消息请见本刊5月号杂志的新闻栏目）。对于任天堂来说，N64简直像一块“鸡肋”，但作为一个有着多年资历的庞大公司，不得不保持对所有玩家负责的态度，因此64 DD作为N64的强化配件，一直是所有N64拥有者的最后一个希望，但目前的形式却不容乐观，Dreamcast强大的机能及PS2那令所有厂商想恐怖的能力都为64 DD的推出“营造”了一个又一个困难。在机能上64 DD的确不能与Dreamcast与PS2相比，所以任天堂最后决定将在64 DD上加入可以玩SFC游戏的功能，这样可能的确有不少玩家都能被N64与64 DD吸引过去。不过这种设定也只能让64 DD发售后加多一些买主，但绝对不能影响到PS已出售5000万以上的市场。

彩色 Wonder Swan

真实性

至今为止，流行的几款手掌机中，只有BANDAI的Wonder Swan没有采用彩色形式，而现在的数款主流手掌机中，除了GAME BOY(GB)之外，销量其次的就应该是Wonder Swan，曾经在日本刚开始发售时，形成了数月断货的热买高潮。随着NEO·GEO的彩色POCKET掌机销量上升，与彩色GAME BOY的持续热卖，这也让BANDAI有些坐不住了，近日来公司内部开发部门一直在进行彩色掌机的技术研讨，争取以最快的速度使Wonder Swan拥有彩色版。不过，因为批量生产与技术的原因，彩色版Wonder Swan最快也只能在明年春天才能发售。但是BANDAI公司的工作人员并不承认此消息，不知是为了隐藏这一行动，还是因为本消息纯属谣传，这一切只有等到明年才能揭晓。

价廉物美的PS2

真实性

拥有全球5000万以上用户的市场；全球第一枚真128位CPU；1秒内最多可演算7500万POLGON；向下兼容PS软件；使用DVD－ROM设备，这一切的集合体—PS后继机(现简称PS2)，目前在公司内部已基本决定对外零售价格，从SONY公司内部人士了解到现在的暂定价格为32000日元。如果这一消息属实，那么这仅比Dreamcast的29800日元高出不到3000日元的PS2，可以说从理论上讲一定能再次占领市场。并且再加上其向下兼容PS，那么PS2的发售对目前所有主机甚至家电脑（游戏用）都会形成毁灭般冲击，而且还有SQUARE与NAMCO的支持，取胜没有任何问题，作为游戏者，我们希望这一消息能够属实，这样对大家来讲，PS2的价钱正是能够接受的。

世纪末狂潮

风云再起

文：王伊浩

此篇文章所表达的意见以及文中出现的有关游戏及主机知识方面的看法均来自原文，不代表本编辑部。

“不是我不明白，这世界变化快！”九八深秋众人正为DC的位数争论不休，尔后的隆冬，又对其发展评头论足，现如今，冬季的一个潇洒的甩尾轻松离去，可业界似乎并不适合拥有和风细雨。当人们或为FF8的结局画面惊叹不已，或对其剧情系统横加指责时，电玩世界已是春雷始动，一场新的风暴又将来临。(现在知道了吧！文章题目与多蒙师父骑的那匹马并没有关系)

3月2日，与去年的11月27日一样平凡的日子，一切只是因为SCEI突如其来的消息释放：PS的后继机种将由SCEI与东芝合作开发，并于主页上公布了具体的技术数据。光看数据，新主机强大以人窒息，只是7500万个多边形和1280×1024的超高解析度便是以让全世界震惊，他将成为第一款真正意义上的128位游戏主机。从公布的一些画面来看，用CG动画的角度审视并非十分惊人，可关键在于这些画面均是由新主机即时演算生成了。每每想到以片头动画般的画面进行游戏时不免浮想连篇。

PS2至今尚未有正式名称，人们只是以“次世代PS”来形容。消息发表之前，各种传闻与猜测不断，并不亚于售前的DC，可是SONY的口风甚紧，一切都是无可奉告，媒体的报道亦不统一，让关注者也是一头雾水。如今PS2的突然来袭，想必SONY是蓄谋已久了。现在公布PS2的时机应该说这不错。一来DC发售四个月，据称已突破百万销量，势头非常，不少相关媒体给予好评，此时公布PS的后继机中，多少会对其有所压制，也能让一批对DC有信心的消费群开始动摇；其二是PS2强大的机能也给任天堂造成很大压力，这位昔日的业界老大一定也没有想到晚辈制造的玩具竟可达到这种程度，胎动中的N2000机能又如何?PS2毕竟是数以百亿计日元的产物，任天堂看来也不得不“乾坤一掷”了。SONY此时使出PS2这件神兵利器看来是想以其超强的能力来个一击必杀。当初DC机能发表时，不知是谁说了一句“DC足以把现时所有的游戏主机统统打败……”，看来现在只要把“DC”换成“PS2”就能表达PS拥护者们的心声了。

PS2兼容PS软件的设定SCEI考虑较为成熟。PS是全球拥有5000万用户，软件数超过3000款的绝对主流机种，SCEI也因此成了SONY的摇钱树。以PS的厚实基础发挥其软件优势支持PS2，对于起步的PS2来说可以起到事半功倍之效。DC软件“延期！延期！！再延期！！！”的任天堂式的无聊举措打击了不少世嘉迷，而PS2若遇到类似问题可

热门话题评说

多谢大家捧场！本次的热门话题评说受到了朋友们许多的来稿，多谢！

目前正在孕育一个新的栏目，在此栏目中接受读者的投稿，大家可以在此谈论一下自己的游戏生涯以及与游戏有关的其它事情，目前的栏目名称还不有确定，也希望大家想一个能够有新意的名称，如果愿意帮这个忙，请来信告知。

用PS的大量新旧软件补足，以此计来提高销售量。尽管PS2向下兼容会导致成本上升，但绝对是利大于弊。PS2对应高清晰度电视甚至可直接使用电脑显示器的能力也是前次世代主机所不具备的，这大大提高了画面的表现力，可将其机能发挥得淋漓尽致。另外，与DC相比，PS2的网络功能又有了很大程度的提升，可与电脑相比拼，而电脑的游戏效果与之是不不小的差距的。对于PS2使用DVD媒体笔者尚无具体看法。

硬件的强大要以软件来表现，PS2的软件潜力也深不可测。就SCEI本身的软件开发能力便不弱，“GT赛车”的成绩也是有目共睹，GT2定会使车迷们为之疯狂，其实，《妖精战士3》也很让人期待。南梦宫一直以来都是PS的软件支住厂商之一，尽管在DC出现后她表现出了不太彻底的背叛，但还是让不少人长嘘短叹。尽管有《铁拳3》的成功移植，但《魂之力量》还是不可能在PS上出现，不过这次的变故又将把NAMCO拉回SCEI身边，这将使NAMCO为SEGA和SECI制作软件的比例发生根本上的变化，新一代“铁拳”看来不会在DC上率先登场了。可能各位已经猜测到下面谈到哪家制作公司了，实在不想多说些什么，她早已被赞美与指责所淹没，此处又何必多此一说呢？不过其品牌便是销量的保证，这是至今为止不容置疑的，这一庞大的无形资产必将带动新主机用户数量的急速上升。有人说并不希望她加入DC，因为“不想让DC成为第二个PS”现在他们或许能如愿了，看来该厂商要为DC制作某系列的外传之传闻，本就不高的可信度又含有所降低。原先支持PS的各大厂商也纷纷宣布加入PS2，尽管其中亦有不少在为DC效力，但此间并不冲突，商业走向便是如此。有一点应提出，由于PS2的机能远高于DC，要移植DC的作品应该较为轻松，谁敢说在PS2上的就玩不到《魂之力量》、《生化危机》、《生与死2》之类的作品呢？

这里不免要谈到一个很实际，换句话说也很俗，但是与国内玩家有很大关联的问题，这便是价格。现在的传闻很多，从5万日元至10万日元不等。但无论是5万还是10万，对于以学生和工薪层为主要结构的国内玩家都不是那么好应付的。有了DC的经验，想必PS2发售时货源可能较紧张，哄抬价格的事会一定程度的发生；经过数手，PS2很可能会成为国内第一台超万元人民币的主机。怎么样？怕了吧！泼这盆冷水只是想“呼吁国人量入而出，避免盲目”，这一点在《九九年的选择·改》中也已说明，我们大可以不必过早的去淌这滩浑水。反正是“业界风云再起，我自笑看风云……”！

笔者最后语：现在看来，《九九年的选择·改》中虽有些内容有幸猜中，但不少观点只是在下一厢情愿的想法罢了。本文或许也是如此吧。还是那句老话——时间可以证明一切！

小!巧!
——浅析掌机市场内的纷争

文：X－MAN

此篇文章所表达的意见以及文中出现的有关游戏及主机知识方面的看法均来自原文，不代表本编辑部。

在中国的电玩市场中，掌机无疑是一支非常宠大的队伍，无论现在“次世代”是如何的“横行”，可次世代玩家的数量还是落后掌机一大截！再看一看年龄层次，次世供玩家大部分处于中青年以下年龄阶段，而掌机玩家则是各个年龄段皆有，这又说明什么？难道不能说明掌机容易被人们接受吗？

回想一下十几年前，“俄罗斯”方块机刚推出时，立时便引起了一阵购买热潮，夸张些说，街头巷尾，到处都有人在玩“俄罗斯”，就连卖菜的小贩都是人手一部。虽说“俄罗斯”方块不算太入流，但它也算是掌机中的一支生力军。再看看整整十年前推出的GAME BOY(GB)，历经了十年风雨，现在非但没有末落，反而更加强盛起来，好游戏一款一款的推出，令玩家们不断地产生购买欲望，但为何掌机会有如此大的魅力？以在下之见，其关键一点便是它的“小”。由于它的“小”，掌机可以随身带到任何地方，不受“环境”的影响(但也会被某些不自觉人士带入不该带的地方)。无论旅行还是郊游，带上一部掌机，会为你打发掉那无聊的时间。另外，在购买的时候，如果让人从GB与GB Pocket中择一而购，我想你一定会选择后者。这不更可看出掌机小的魅力！就在GB发售一年半以后，掌机已在人们心中有了基础的时候，SEGA迫不及待地推出了GAME GEAR(GG)，来与GB分一杯羹。两个月后，NEC也推出了自己的掌机PC－E GT，与GB、GG形成了“三国鼎立”之势，但不幸的是，GG与GT都在几年后不幸“夭折”，只有GB独挑担子，为NINTENDO挣足了面子。这中间又能看出些什么?GT发售的本意是为了让玩家们更容易地玩到PC－E的游戏，因此使用PC－E的Hu卡，但它的效果却远不如PC－E再加上后期软件不足，导致了GT的失败；而GG呢，本来它完全有能力与GB一争高下，它不但是彩色显示，又可连电视卡当液晶电视使用，周边产品又非常丰富，只要它多拉些著名软件厂商在自己旗下，它就完全强以把GB给K·O了，造就自己在掌机市场上的霸主地位。但SEGA却恰恰没有这样做，基本上包揽了GG上的所有游戏，以至于GG的游戏不但数量少，而且素质也并不高(虽然SEGA说GG的画面，音乐都非常好，便游戏性却……)，这是导致GG失败的最重要原因之一，而GG和GT失败的另一个原因就是耗电量太大，两者皆须使用6节5号碱性电池，才能勉强连续使用3个小时左右，GB的大获全胜则是建立在GG、GT的失败上的。GB依靠NINTENDO强大的实力广泛招揽软件厂商，为GB制作游戏，使GB的软件极为丰富，类型、题材极为广泛。虽然GB的先天条件不足(如黑白4级灰度，反

射型屏幕)，但已完全被好的软件所弥补，更由于GB非常省电，使得GB在这场“争斗”中获胜。(附：在GB、GG、GT三强混战的时候，SEGA又放出了要推出的便携机NOMAD的消息，以巩固自己的地位。但事实证明SEGA这一步棋是大大的走错了。NOMAD使用原来MD的卡带，而且自身体积“庞大”(相对其它掌机)，耗电量又异常地大，使用时，完全失去了便携的意义，人们总不会到处乱跑背着一大堆沉重的卡带和电池吧？所以NOMAD在发售后便彻底失败了。)

96年2月，GB上发售了《口袋妖怪·红(绿)》，使GB的销售又进入了一个新的高潮。此时，任氏又抓住机会，在同年7月发售了GB的改进型机GAME BOY POCKET(GBP)，它与GB的软件通，却比GB轻、薄、短、小，比GB又更省电，成为玩家青睐的又一对象。此时，掌机市场已基本上被NINTENDO占领了。看着NINTENDO的胜利，BANDAI终于坐不住了，眼看GB占去了大半江山，它也只好将目光放在女性和儿童上面，推出自己的“福蛋”(TAMAGOTDHI)，因为非常小巧，又可“培养爱心”，受到了很多人青睐，所以发售当日便引起了抢购热潮，就连国内也有很多玩友在高价时买来一试(后来盗版已卖到了5元)。但因其节目单一、枯燥，至使玩过一遍后就大多扔到了一边。“福蛋”使BANDAI大赚一笔，BANDAI随后又推了数款“宠物”系列，还向GB、SS等机种移植了本作，但它还是斗不过实力雄厚的GB。这以后的一年，是掌机市场最平静的时候，这期间并没有任何新机种推出，只有GB在不时地推出自己的新作。

在98年初，SONY突然宣布即将推出自己的新型PDA，它与PS的记忆卡差不多大，内部还配置了32位RISC芯片，但却使用32×32点阵屏幕，这让人怀疑SONY到底玩得是什么花招?就在同时，NINTENDO也透露消息说即将推出最新的彩色GB(GB coulor)，这无疑给广大GB爱好者打了一针强心剂，随后几个月内，SNK、BANDAI均策划着要推出自己的便携机。终于，在10月21日，彩色GB发售了，因为前一个月《勇者斗恶在·怪物篇》的发售，使得GB coulor的销售量迅速上升。同进，10月份SNK也发售了自己的NEO·GEO POCKET(NGP)，因为ANK在“格斗界”享有盛名，因此其NGP也倍受人们关注。NGP这16BIT主画，分辨率也比GB高，但软件明显太少，远不如可以使用普通GB卡带的GB coulor，(虽然NGP即将发售格斗之王R－2，饿狼，合金弹头等等)，不知它会不会重蹈NEO·GEO的覆辙呢?它的前途又如何呢?让我们试目以待吧!11月份DC的VMS也发售了，但它实在是差强人意，看来PDA的前途都不容乐观。99年初，BANDAI的WONDER SWAN(WS)已声势浩大，蓄势待发，其麾下几乎包揽了所有的软件制作厂商，看来它真是下定了决心要与其它主机一搏，终于，在3月4日，WS全面发售，共7种颜色可供选择，着实让人心动，在短短4天里，WS就售出了20万台，大有赶超GB coulor的趋势，另外，SNK又公布了在3月13日发售NGPcoulor的消息，现在可能已经发售了，从公布的数据来看，NGP coulor的性能是远超GB coulor的，发色数高达146，远大于GB coulor的“最大32色”。看来，一场恶战是势必难免的了，就让我们关注一下未来掌机市场吧!

“一波未平，一波又起”，用这句话来形容掌机市场是再恰当不过的了，在越发越激烈的纷争当中，广大的玩家才是最终决策人，掌机只有更加向着小，巧的方向发展，才能迎合更多的玩家的“口胃”。好了，说了这么多，诸位可能也会有自己的想法，以上只是在下的一点粗陋见识，还望大家多多指教!

SS·永不孤单的土星

文:S·烨·S

此篇文章所表达的意见以及文中出现的有关游戏及主机知识方面的看法均来自原文，不代表本编辑部。

土星，太阳系中最美丽的行星，犹如神话中的天使，拥有一个美丽的光环。这是一个神圣的星球，那儿的一切将与日月同辉，与宇宙共存。

SS，我的梦界中最美丽的行星，犹如梦般来到我的生活中，不知不觉，SS成为我梦的发源地，我生活的好伴侣，我游戏生涯的启蒙老师。这也是一个神圣的星球。在它3岁时，来到了我的身边，而今SS4岁多了，在这一年中，它的成长，我的成长融合在一起，纺织着微笑，胜利，创造着友谊，爱情，拉拢了千千万万颗爱梦的心。

土星，SS，两颗同样神圣的星融合在了一起，这也许就是缘吧!SS将拥有亮丽的光环，土星将纺织人生哲理!我喜欢它，或许爱是更好的用词，是的，我爱它!我只是个游龄刚过1周岁的小女生，我不夸自己为天才，因为这些天才的光荣。在每一个拥有神圣之星而带着光环的人身上，都应该发现的。去年1月，我把SS带回家，可目的只有一个，打KOF，真的仅此而已。初学者的我并不明白SS的真正含义，选择它也只不过听说SS 2D比PS做的好。

时间过得很快，KOF渐渐不再是我SS上的主角了，《樱花大战》、《格兰蒂亚》、《魔剑美神》等佳作更是冲击自己。SS的神秘而纱正慢慢被我揭开，当时，我明白，SS并不只为游戏而存在。

又不知从何时起，游戏的内容也成了我感动的地方。《梦幻模拟战》、《光明与黑暗》、《仙剑奇侠传》不论是朋友间的友谊，恋人间的爱情，决不放弃的精神都成为了我生活的动力。我对SS的关点又变了，感受游戏，学会生活!虽然从未为《樱花大战》感动得流泪，但我想，我的感动是不需眼泪做代言人的，学会以礼待人，珍惜感觉，就是对它最大的回报了!

正为我能结识SS这一梦之星而兴奋，激动时，恶运降临了。“SS已成为昨日黄花”，这样的标题随处可见，仿佛像一根铁链，紧紧把我拴住，并扔进黑暗的湖泊中，无法呼吸，无法动弹！只要我一打开家门，便有泰山压顶似的恶梦缠着我，原本是SS辉煌过的地方，全成了SS审批大会，原本是SS战斗过的地方，只剩下几块梦的碎片。那里没有泪水，只有脚踩的声音和收不住对SS的责骂声，SS犯了什么错吗？我跪在别人踩过的地方，听着别人的咒骂，默默捡起地上的一块光环碎片，叫骂声远了，却听了另一种声音，那是很轻的抽泣声，是谁？当我想再认真听时，声音却听不见了，却又有一张张犹如嘲笑的丑陋的脸从我身边闪过，不断大呼“上当”，而对SS“大打出手”，最后一顿臭骂后离去，只留下地上，那破碎的美丽的光环啊！

拖着沉重的步子回家，耳边似乎听到远远的审判台上判定死刑的钟声，另一边，PS与背叛者KOF98嬉戏的欢笑声，我沉静地听，但并不知道我有什么目的……SS输了。我沉默地打着《泡泡龙》，那每一次泡泡的爆裂声都像爆裂一个美丽的梦，隐隐约约，似乎又听见抽泣声，仔细听，是SS读盘的声音，SS难过吗？担心自己的命运吗？我怔住了，望着桌上的SS，我不该沉默了。哪怕我只是个游龄刚过1年的小姑娘，哪怕这么做会招来好多对我的嘲笑，哪怕一SS真的被人们所遗忘，我依旧要为它谱下这首也许并不动听却充满真爱的歌！

SS，土星，你永远是我的梦之星，永远是我的好导师，你所教我的东西依旧将继续下去，你所编织的感情依旧将继续下去，你所创造的梦想依旧将继续下去，因为你是有生命的，常人无法理解的生命是可贵的，它只属于真正懂得梦的人！

除了我，相信还有人和我一样爱护你，珍惜你，不论外面的世界怎样，我们的心不变。想对所有后悔拥有SS的“学长”们说，这不是我为SS做“垂死挣扎”，更不是害怕PS对SS的冲击而不敢多提PS，这只是我对SS的表白，只不过希望有人能了解我的这片心，当SS轻声唱着张信哲的《已经结束了吗》时，当有人在嘲笑它时，我会立刻大声唱出《My heart will go on》，盖过那伤感，盖过那嘲笑，托起那光环，继续美丽吧！

SS，永不孤单的土星，为你祝福！

勇者斗恶龙·续

在本刊第四期中本栏目内曾有“勇者斗恶龙”这篇文章，当时因为没有找到作者的名字而换上了“???”。经过证实以后，特此声明：本文作者为李展宏。在此向李展宏读者致歉，希望你以后能继续投稿，谢谢！

文：李展宏

此篇文章所表达的意见以及文中出现的有关游戏及主机知识方面的看法均来自原文，不代表本编辑部。

五、借助SFC强大机能使容量大为提升——“DQV·天空的新娘”

一再延期的“DQV”终于于“DQⅣ”推出的两年后登场报！在发售前两天就有超过一万人在电玩专卖店前排队等候，更有大批日本传媒作现场实况报道，可以想象“DQ”系列的受欢迎程度有多么厉害。本作中首次增加了使怪兽成为同伴的系统，由于SFC的强大机能游戏的画面和音乐都大为提升，游戏中还会依结婚对象的不同而确定战斗是否以指令指示。

{STORY}在遥远的过去，借邪恶意志复活的魔王，把自身进化为最强的生命体，但在传说中的天空勇者带领下，人们粉碎了魔王的野心，夺回了世界的和平。

几百年以后，大魔王密鲁多拉斯降临于这片大地上，企图统治世界。为了阻止魔王，身为一国之君的巴巴斯带着儿子踏上征途。然而在旅途中巴巴斯不幸被邪神官凯玛击倒气绝身亡，其子为了帮父亲报仇，经过艰苦的训练，一天一天成长起来。十年后，他和比安卡结了婚，并诞生一子一女。其子就是能够装备起天空装备的天空勇者。究竟他们是否能找到天空装备呢？而大魔王密鲁多拉斯的下场又会是怎样呢？

六、梦与真实的结合——“DQⅥ·幻之大地”

采用“零点战术”发售的“DQⅥ”，当时便有过千人出现在冬季的寒夜中等待购买；到了清晨，排队的顾客已多至近万人，发售当天就已销 出十万盘以上。由于容量的再次提升，使得本作的冒险舞台进一步扩大，而城堡、房屋以及迷宫的设计更可说巧夺天工，多种多样的职业是“DQⅥ”的最大特征。

{STORY}天空勇者们籍其与常人与别不同的力量，先后两次拯救了世界。

数百年以后，世界和平已不复再，魔物们亦趁这机会抬起头来，和过去一们的通往天界的天空之塔及掌管地上界的天空之城，虽然外貌已经不点不同，但实际上却一模一样。就在这进，传说中的天空勇者已经出现，他经过在梦的世界和真实世界的来回冒险，终于找回全套的天空装备和通往陕隙世界的天马。为了讨伐魔王迪士达摩亚，天空勇者们乘着天马来到陕隙世界，究竟魔王的命运如何呢？

七、怪物的收集、培养、合成——“DQM·特利的奇妙王国”

首款对应彩色GB的游戏，使游戏添加了不少缤纷色彩，在“DQⅦ”发售前ENIX推出此GB版的“DQM”目的是让玩家对“DQ”系列温故而知新。本作是“DQⅥ”主角特利小时候的冒险篇，游戏中最为引人入胜的方面要数在“DQ”系列首次使用的迷宫变化系统；而怪物的收集和结合则是此作的主要乐趣，而且登场怪物的总数达200种以上，除以往“DQ”各代登场的怪物外，还加入了一些新的种类；特别要留意的是怪物的性格会受特利下达的指令产生影响。

{STORY} 在特利小时候的一天晚上，正在睡觉的特利的姐姐米丽尤被不可思议的怪物从时光隧道捉到了一个奇妙的世界，为了救回姐姐，特利只有进入这个世界，在这个世界中特利对所见所闻都感到十分奇怪。特利在这个世界中学会了操纵怪物的本领，并且成为了“怪物之王”，特利能否救回他的姐姐呢？

缤纷周边

文：江苏 王伊浩

此篇文章所表达的意见以及文中出现的有关游戏及主机知识方面的看法均来自原文，不代表本编辑部。

每每走进各电玩专营店，除了关心一下软件动态，翻阅一下电玩刊物，对于柜台中琳琅满目的周边外设也会时不时的驻一下足，观一下赏。

无论是红白机还是次世代，每台游戏主机的周边产品都会逐渐丰富，周边队伍的发展与壮大，也能从一个侧面反出主机的发展状况。周边产品亦是机灵的商家赚取利润的又一途径。在电玩市场中周边有着其重要的地位。若要将其分类，以笔者拙见，大致可分为三类：

一、必要周边。家用机无论如何进化，有两种外设是以始至终都存在也是必不可少的，那就是电视机连线与电源，这似乎与主机的机能无关。也不知将他们哥儿俩归于周边外设之列是否合理。不过接线与电源确实不是连在本体之上的，只是购机时都是随主机一同带回家的，虽然很重要，但与游戏本身无关，所以常被人忽略，（有朋友可能经历过买 PS、SS 时老板要另收 110V 的“双线火牛”钱，如果注意一下包装盒与说明书就会发现此上的电源线并不带有变压器，那是因为国内与日本的民用电压有所不同，老板收变压器的钱也不是没有道理）不过要是电源出了什么问题可千万不要忽略。手柄应该算是与游戏有关的最重要的外设了，“没有手柄如何游戏”之类的废话还是少说为妙，这用脚趾头想也该知道。手柄发展中共经历了两次历史性的变革，一为十字键的发明，二是 L、R 键的设置，这两项变革据了解均与业界昔日霸王——任天堂有关，任天堂老先生为我们创造了一种迄今为止最适合于家用机的手柄形态。在跨世纪的游戏主机中，记忆体显得越发重要了。卡带时期的记忆体为记忆电池，由于装于卡带内部，也不能完全算是外设，而使用 CD－R 之类的游戏主机都理所当然的配有独立的记忆体。以 SS 与 PS 为例，两者相比，PS 的记忆卡容量较小，但便于对记录进行交换管理，这一点新型主机 DC 也作了参考，放弃了 SS 的那种记忆体形态。应该说，记忆体在现在及未来的家用机甚至街机上会有举足轻重的作用。

必要周边也非常一陈不变，商家亦会在这些东西上做些文章。如透明手柄、透明记忆卡、彩色手柄、彩色记忆卡等，这些周边产品在游戏时与用普通的手柄、记忆卡并不差别，可能只是为新鲜感才有人购买；而摇杆手柄、连发手柄、指令记忆手柄、大容量记忆卡等是为了满足玩者的特殊需要。当然，手柄与记忆卡也在进化，振动手柄便是一例。PS 的振动手柄早期对应的游戏不多，且效果不佳，“王牌空战 2”的感觉就让人有些失望，“苍穹红莲队——黄武出击”以后的游戏，振动感均处理的不错，“星之海洋 2”则有些过了火，时至今日，要在 PS 的新作中找款不对应振动的已是很难，看来今后可能玩麻将、泡泡龙之类的游戏也会让你手指发麻。作为新生事物的 PDA，便有些像过去的振动手柄，一开始对应的游戏较少，感觉也不尽如人意，不过育成与交换这种新的游戏理念正是潮流所向，PDA 必将不断完善，成为新世代主机不可或缺的一部分。（必要周边有时亦会受地域背景的影响，如 SFC 的磁碟机对于我国 SFC 机主来说就是绝对“必要”的，据说任天堂还为此与台湾生产磁碟机的厂家对簿公堂，题外话。）

二、特定周边。这比较容易理解，就是对应特定游戏的周边产品。大家最为熟悉的恐怕要数光线枪了，在 FC 上就曾轰动一时，至今仍记得经典动作游戏“鳄鱼先生”中亦有几关是对应光枪的，大多数主视角的射击游戏均可对应光线枪，“VR 战警”和“化解危机”是其中的代表作，用手柄玩这样的游戏确实不过瘾；驾驶盘自然是对应赛车游戏的，一般都是大家伙，份量十足，带脚踏的豪华型大方向盘够酷，曾用此类装备玩过 SS 版的“梦游美国”、“世嘉拉力”，感觉非常不错，只是画面……除此两种对应一类游戏的周边外，还有只对应一款或一个系列游戏的专用周边，像“钓太郎”的钓杆，“电车! GO!”的电车驾驶器，“狂热节拍”的 DJ 键盘，“舞蹈革命”的脚踩垫等。（“舞蹈革命”的脚踩操作确实够夸张的!）而被街机迷津津乐道的大摇杆比较特别，其对应的游戏较多，既便用来玩一般的游戏也不是不可以，那为什么不将其划入必要周边的行列呢？不过用大摇杆玩 RPG 可够别扭的，再者就算用来玩格斗游戏手感亦非尽善尽美，且价格不菲，还不如直接上街机与武林同道一较高下，而非在家摧残电脑。这可能是笔者的偏见吧！不难看出，对应特定周边的游戏大多为体感机或其它街机游戏的移植作品，这些趋于古怪的东西一般与对应游戏的（原版）售价相同，产量与销量上会有一定的限制，既使在日本，市场亦不会很大。当然特定周边也并非只局限由街机移植作，鼠标对应的多是电脑移植作，“樱大战 2”等原创作品也是可用鼠标操作的。

三、其它周边。“其它”二字包括甚广，也是笔者偷懒的体现。很难为其下一个明确的定义，比方说 GB 的放大镜和皮套就算是其它类的吧，据说 GB 的真皮皮套在日本的价格高得离谱。像电影卡、金手指大家也应较为熟悉，用 PS 或 SS 看 VCD 并不明制，很容易使光头老化，加上电影卡的主机纠错远不及普通 VCD 机，而金手指是为游戏界正道人士

所不齿之物，不过用来看游戏动画例挺方便（可惜“FFⅦ、Ⅷ”的动画是无法用金手指观看的）。CD盒、CD夹之类的物品虽不能完全算作游戏周边，但对于家中拥有堆积如山“国产”光盘的众多玩友来说也是很有用的东西。还见过SS、PS的套装背包，搬动主机时用这样的背包还是比较便利的，对于东奔西跑的玩家是件不错的道具。从媒体上也能看到一些奇特的周边外设，如SFC的赛马投注器（与马场连接）、GB的数码相机、SS的电视电话等，这些外设增加了游戏主机游戏以外的功能，有的要依靠网络才能实现，且价格方面亦是问题。说到网络，有部分游戏是支持联网对战的，那也就可以将游戏机的网络系统划入特定周边了，只是新世代主机的联网其作用并不局限于游戏，以PS2的公布数据资料来看游戏机的网络功能已大幅强化，基本接近电脑，确实让人惊讶。（可惜在国内使用这些与网络有关的周边产品并不现实，因为要付国际长途话费）另外，一些发烧友级的产品，如PS专用显示器、投影电视、高保真环绕音响等不知是否算是其他周边，为追求贵族化的游戏感觉就花几倍于主机的价钱购买这类究级装备是否值得呢？

以笔者的孤陋寡闻也只是谈了游戏周边领域的泰山一角，由于诸多原因，在国内的专营店中可以买到的产品更是少得可怜，价格、货源、市场都起着决定性的作用。像前阶段PS的PDA，媒体也有炒作，只是国内货源不足、价格混乱，市场自然难以打开，真正以正常价格将PDA拿回家的玩友又有几人？不管怎样，缤纷的周边世界依然吸引着我道中人，在家中寻求更理想的游戏感觉，或许可以依

游戏的本质

文：周宵鸣

此篇文章所表达的意见以及文中出现的有关游戏及主机知识方面的看法均来自原文，不代表本编辑部。

随着高科技的突飞猛进，电子游戏已进入到千万家庭，成为人们业余休闲较为喜爱的娱乐方式。然而令人惋惜的是大多灵敏人对游戏的认识仅仅停留在“快感”上，甚至有些人为此逃课，误入歧途……无形中这一新时代的产物被人们看作是“堕落天使”，其实游戏的本质是……

我以为游戏不仅仅是“游戏”，它其中蕴含着某种世界观、人生观、价值观……作为玩家，首先不应该仅停留在“快感”上，而应该细细品味其丰富的内涵，并从中寻找到某种对生活具有启迪或真谛的东西。游戏的本质其实很简单，可称为“真实的谎言”，换言之就是“虚拟的现实”，游戏是人精神的寄托所，当人失意时，它会敞开胸怀拥抱你，使你的梦想、愿望在它的世界里得以“美梦成真”，虽然这现实是短暂的，但我相信它必将激起人对生活的热情。

那么游戏除了蕴含着人们对世界的认识和幻想外，游戏也是一门艺术，一门科技艺术。游戏以其丰富而独特的形象令人们感到由衷的欢愉，更为重要的是，它是人发挥自己想象力，创造力的主观世界，它所赋予人的参与感使人明白自己的能力，也许人的潜力会因此被激发，甚至在这一念之间闪出了灵感的火花……总而言之，游戏能引导人的行为，令自身的性格产生某种变化（就如游戏中主角的性格），它能造就一个人的禀赋、磨炼一个人的秉性，更有助于激发许多创举和新鲜的思维。可以这样说，游戏的本质是有益的，关键在于你怎样去体验它的。是图“快感”？还是去过滤，充实自己灵魂的呢？

对于我对游戏的感性理解不知是否符合如今理性的世界？……玩游戏的过程是一个令自己的生命更为丰满更为健康的过程，是一个令自己的灵魂更为自由更为强壮的过程，由于经历了比别人更多，更精彩的世界，于是我懂得了……更好的爱这个世界……

名作大家谈

下期推荐点题：“最终幻想Ⅷ”、“Dance、Dance REVOLUTION”、“心跳纪念品之旅立之诗”、“浪漫沙加·领域篇Ⅱ”、“音乐节拍2”、“后夜祭”。

自由论谈区

KIPAK

HARD EDGE

很久没有高水平的这类AVG作品了，所以我对它期望很高。事实上它还要超过我的期望值一些，游戏的画面干净、漂亮，比“生2”只强不差。情节方面较“生2”要略逊一筹，有些地方有些不该有的设计。比如只有小女孩才能爬过去或进入的地方，为何其他人也跟了过去。这些地方也应设计为二方面共同行动。操纵性上，游戏本身的ACT成份较“生2”就重的多，所以操纵性也较“生2”不逊色。不过该游戏的AI有些弱，敌人都太“菜”了。

只玩一遍是不太可能打出GOOD END来的，笔者第三遍爆机时才是GOOD END，每次爆机后可给每位角色一件新颜色衣服，打败最终BOSS者还可有新武器（限男、女主角），男主角为无限发散弹枪，女主角则为一把中国大刀（女主角会换一身很靓的衣服）。还有一点值得称道的是游戏的压缩，不比“生2”少的内容也生生放在一张盘中，且记忆非常快，一个记忆区还可有四个记忆。

游戏的气氛比较欢快，玩起来心情很轻松，不像“生化危机”系列那么沉重，也没有血淋淋的场面和暴力表现，对应的年龄面广些。不过感觉还是没有“生化危机”那种刺激。还是期待二代吧！毕竟是个好游戏又出现了！

规定论谈区

SERAPH

评"最终幻想Ⅷ"
——兼纪念十二年之太空战士

ラグナ站在RIANE墓前的一段让我颇为感动，也许我们就在生活中错失了什么而注定将无法挽回，但那也是心中永存的美好回忆。系列未变的主题曲让我又想起了两千年时空的追杀，朋友们与皇帝的对抗，四名孤儿打败魔导士的艰辛，暗骑士兄弟的悲欢离合，风之少年与无的抗争，幻兽少女的坎坷命运，失忆青年的血海深仇……一幕一幕如电影镜头飞快闪过，几天来的劳累也只化作一笑泯然自尽，我的心很充实，亦很满足。

我的心态实在不适合评说《FF8》，但面对这样的一部作品我必须留下点什么用以铭记，轻松也好，短暂也好，人仓促也好，这毕竟是我们所期待和热爱的那个太空战士，一个叫坂口博信的小胡子创造的不朽系列。

《FF8》给我印象最深的莫过于它的"回好原位"了，提高了对游戏者水平的要求，增加了战斗中的限制，试问有几个敢以60级不利的水平面对最终BOSS? 7代的"小菜"之感终于尽去。

新系统纱得火热，玩到之后也只得用一句"不过如此"来形容。五代加七代的练级成长模式，一代加三代的MP存在形式，更多强调人物培养而将G·F放到了次席（最终战的后三种形态禁止用G·F），更注重育成，搜集的长期和广泛性，物品一栏作用减至形同虚设，召唤的相性不用那些道具仍旧可以提高到MAX，若非有传统的帐逢我大概会忘记它的存在，也只有卡片变化及××精制才算一处神来之笔，让人感到一种"史克威尔"的系统存在着。

不知是容量限制，还是由于魔法分类太困难，怪物种类比一代还少，FF系列一贯的优点——繁多的道具和怪物，现在却变得面目全非，也不知是怎么了。为了弥补这一缺憾而加的CARD GAME颇为有趣，这也许就是更强调游戏乐趣的产物吧?

至于Seed考试，实在简单，一个半小时就可完成A级评价，明显给人以可乘之机，且只有300道题实在不过瘾。（某编曰：此人乃RPG变态，大家别信他。）

今作卖点在于一个G·F的搜集和育成上，另外就是スコール和リノア的生死相许，加上父辈母辈人物的命运关系，电影味道愈加浓烈，而且大大加强了戏剧性效果，让人产生欲罢不能的感觉。

实际上作为一个最为出色的RPG系列，可以出至第八代已足够说明它的生命力之旺盛，实力之强劲了。从1987年到1999年它走过了十二年的风雨历程，从中我们不难看出每一代的变化，探索和改进，而且每一次进化都让人欣喜不已。单是七代便铁定了PS的全胜局面，而我也敢断言有许多的人正是因为索尼有FF系列才考虑其主机的，它的优秀和功绩任何只言片语都遮掩不了。史克威尔喜欢在每一种主机上追寻机能极限的超越，从《FF3》便开始了，所以尽管我仍认为《FF6》是RPG的顶峰之后，我也不会因为一点点不成熟而放弃它的新作，毕竟说什么都没用，预定未发卖便已两百万的销量是各大厂商都难以企及的。

当然我更不会因为系列十二年的沧桑而偏言于它，是好是坏大家自有定论，作为一个耗资巨大，投入极多，制作周期较为漫长的RPG，一部足以在各方面给DC以重击的巨作，它的缺点也一样"透明"。在耳边充斥的各种各样不满中最为突出的是世界地图太差，地点总数太少，FF系列的"世界感"降到最低点，还有单薄得无可比拟的分支剧情，互动性哪去了?

话说回来，游戏的最大享受（痛苦?）仍是顶尖的CG和王菲一首《Eyes on me》，反正不会玩游戏的也只能说"太漂亮了"之类的话，舞会一段又将长驻不少人的记忆卡中吧? 若换PS2大概可以直逼电影了，但做为今日机能已然山穷水尽的PS主机，我们该知足了。

（未知九代如何?玩家是不会满足的!）

自贡　王滔

简评"幻想水浒传Ⅱ"
——KONAMI的另一造化?!

自我入道以来，KONAMI的RPG就接触得少之甚少，几乎为零；取而代之的则是一些为人们所接受的诸如"心跳"、"恶魔城"、"燃烧战车"之类，而KONAMI的RPG最新作"幻想水浒传Ⅱ"（以下简称"幻Ⅱ"）确令以"超级KING OF RPG"自诩的我倍感满意。由于没玩过前作，对于她可谓"从零开始"，自然刚开始玩时没有很高的热情。但一段时间以后，随着剧的发展，仲间的增加，战斗的升级……愈加发现她的魅力所在。

首先，"幻Ⅱ"的一百零八将的史无前例的庞大仲间阵容实乃独到之处，并且这一百零八将并非单纯的战士，以我的观点可分为战斗型：顾名思议，在此就不必多费笔墨了吧；娱乐型：在大本营中，乐趣可不少呢! 像钓鱼、赌博……"益教于乐，不无裨益"，若你技术好，就大可不必为钱而战了!（特别是"赌博"这一项目，是有诀窍的哦!）最后一类乃实用型：像情节发展一段后，可收服一女巫，这样在大本营"一F"的右下角可找着她，而与之交谈则可到讫今为止所能到达的一切场所，这在很大程度上节省了不必要的"地图时间"……另外，纵然，"幻Ⅱ"的仲间"博大精深"，要想全部招入帐中也并非易事，不过对于广大"日文盲"的大陆玩家来说，的确苛刻了点儿。从我这儿看，凭借自己七年的"造化"与非凡的耐性也只找了九十四名仲间，最后也不得不求助于攻略才"全家福"；老实说，当看了攻略里的叙

述，我头都大了：若是人，也许做梦才想得出来——太离谱了！

另外值得一提的是“幻Ⅱ”中恰如其分的SLG的成份，既体现了团体齐心、纵横沙场的战争的千军万马之势，又不失RPG中各个角色的“独具特色”！可谓“形”、“神”兼备。不过话又说回来，“幻Ⅱ”中的SLG成份70%以上是固定的，无论是攻是守都会因一些“特殊”事件或逃或胜，多少有点差强人意；但此独出新裁的点辍已使人激动不已了——毕竟她是一个正统的RPG游戏……而作为一个RPG游戏，她的系统以及战斗画面是倍受玩家关注的；正是如此，“幻Ⅱ”在人们心中没有“根深蒂固”。平心而论，“幻Ⅱ”的打斗场景是很流畅的，再配以相辅相成的关节　武器的“共鸣”，大有“FGT”的感觉，且魔法画面是出类拔粹，若单凭视觉来分辨，“幻Ⅱ”中的法术是“2D＋3D”的共同产物，并且还附带光、影的处理，画面非常细腻，让人赏后大呼过瘾。但单独攻击、群体进攻及主角等人的合体技的处理就相形见拙，因而大为失色。由于战斗中采用了扩、缩技术，使得屏幕随着敌、我双方的打斗一伸一扩，这一独到之处本意是给玩家增强动感，而事实上是适得其反：当画面拉近时，人物无一幸免的会变成“马塞克”人，而敌人更是一团乱麻，无法辨认。其中主角与奈奈美的组合技是“赏心悦目”——只能“清清楚楚”闻其声而“依稀可见”其人，且画面“闪光”效应特强——我一旦迫不得已使用此技时，都闭目倾听之……也许就是这一“画蛇添足”导致了这一精典游戏的美中不足……

即使如此，“幻Ⅱ”也实乃2DRPG中的颠峰作品之一；若你是一完美主义者，在未通关三遍是无法领略到她的风采的。难道你不想将主角的对白一一择其选之，看是否情节有所异同；“BAD ENDING”与“FIN ENDING”有什么异样？……最后告诉大家一秘密：在集齐108星后，且攻到了皇都城门，切勿心急，请诸位逐一返回以前曾去过的所有城、镇、村，与其人们交谈，收获会很丰厚的哟，一定不会令你失望！（切记：一定要多留出一点道具空间，否则到时不是“望其兴叹”就是“放血大甩卖”了！）

上海　顾未然

游戏是一门细腻的艺术
——评心跳回忆之虹色的青春

如果要在纷繁芜杂的游戏软件业界中寻找一款轰轰烈烈的大制作恐怕并不困难，但真正能隐隐触动玩者心际，使人体味深长的作品却并不多见。在史克威尔、南梦宫、世嘉等大牌公司纷纷推出大制作互相较劲的同时，照样可以隐居一席之地，来自柯拿米的“心跳回忆”系列就属于这一类。而“虹色的青春”（以下简称“虹”）的推出也真切地让玩者感受到游戏真是一门细腻的艺术。其艺术性主要体现在三个方面：剧情、画风以及音乐。

剧情的细腻。从这个角度看，“虹”的剧情丝毫不亚于一部经典的影视作品。游戏剧情以主人公的落选为始点，以一个失落者的眼光来审视周围，正当玩家情绪低落时，虹野沙希——一个校园女子出现了。没有太多的华丽包装，她只是静静地站在一旁，轻轻地送着祝福，让人体味深藏在心中最初的感动。进而剧情自然地转向积极，渐渐地显出亮色，细腻的剧情随着作家和玩家的共同愿望向前发展。其间既有平坦，也不乏曲折，主人公总以执着而自我的方式演绎着自己的足球梦想，时而缠绵细腻，时而清新俏皮，一切都显得那样华美而悠扬。最终游戏以化解了与沙希的误会以及成为了正选队员为结局，充分营造了大团圆的氛围，给予玩家无尽的回味，不知玩家们能否体会到作者对剧情的匠心独具。

画风的细腻。人类有90%的信息来源于视觉，因此好的剧情更加需要有出色的画面来体现。《虹》的画风与其剧情一样，充满了细腻的艺术感。大家是否注意到，其画面大多为静态卡通，“这与后来SONY公司的‘拥抱季报’系列在表达方式上有很大的不同”，但笔者认为在此类恋爱型AVG中，以静态卡通替代动态卡通更为适宜。因为无论从整体构图来看，还是从环境气氛来讲，静态画面更能体现出此类游戏真实、细腻的本质特征。但KONAMI在制作上的严谨作风还未就此停止，他们在原先的静态画面中加上了局部动态的效果，例如微光闪动的街灯、极富灵动感的灿烂阳光、时而射出余辉的夕阳等等。这种静中有动的表现方式比较写实，追求真实中的美，能从中追忆昔日之情怀，也能对未来寄以无限的希望，充分而完整地表现了游戏的过程。想起“拥抱季节”系列VCD式的过程，总觉得有点……唉，游戏毕竟应该是游戏。

音乐的细腻。KONAMI的音乐素质自不用多说，其一直受到业内的广泛好评。毫不夸张地讲，就游戏音乐而言，KONAMI可算是业内第一人。而“虹”的音乐是驿KONAMI式细腻风格的再次诠释。今天的游戏音乐新潮叠出，日新月异的MIDI包装手段令人耳花缭乱，以至于我们常常无意中忽略了作为音乐最为本质的声音素质及音乐感悟。“虹”的声音很干净，你的耳朵和神经不会感到疲劳，在其音乐中没有嘶喊或呻吟，却不时会隐隐触痛心绪及记忆。在商业气息充斥一切的年代，这种返璞归真的感觉实在难得！

最后不禁要感叹，再好的游戏毕竟是日本的产品，再棒的作品毕竟是柯氏的成就。反观国内软件业的制作水平差距可见一斑，但我想：大陆的朋友们正在努力，正在学习，游戏不分国界、学习不分国界、艺术更不分国界。（大陆同类作品“情人节”已推出，笔者还未玩过，同样期待着。）

一种本色的线路，一款经典的作品，一门细腻的艺术，KONAMI把课堂留下了，课堂越变越大，现在延伸到了中国。我向过路的朋友们大声招呼：来，值得进去听听。

纵横四海

娱乐回廊

重归最初～日本历史与游戏(2)

恐怖大王的预言今说



1999年7月
为使安哥鲁英亚王复活
恐怖大王将从天而落
届时前后玛尔斯将统治天下
说是为让人们获得幸神生活
——米歇尔·德·诺查丹玛斯预言

1999年12月 为使业界之王复活 恐怖大王将从天而落 届时前后PLAY STATION 2将统治天下 并让人们获得幸福生活

责编:DRAGON

对于PLAY STATION次世代机，我想大家已经有所了解，并期待她的登场。在3月2日SCE召开记者发布会之前，已经有了许多传闻，甚至在互联网上已经出现了PLAY STATION次世代机的外型。对于游戏者来讲，大家对这部主机表示了浓厚的兴趣，无数朋友在来信中都提到要我们详细介绍一下这部主机，以及因为此主机的出现而导致各厂商的态度变化和其它主机厂商的对应策略。



龙争虎斗

经过各厂商及其它方面情报而收集工作，再加上日本游戏刊物中的专题文章，现组成本文。用诺查丹玛斯的“世纪末预言”，只是个人认为用“恐怖大王”这个词来形容这部对整个业界及至电子娱乐行业都产生轰动效果的主机比较合适。

这部将在数月内登场的主机，会给我们带来什么呢？(首先带来的是大笔开销！)我想有幸看到过这部主机即时演算的画面的朋友，应该对今年以后的GAME有一个新的标准。



全新铁拳大赛开幕



风驰电掣的GT赛车

各知名游戏厂商参入主机一览

右表中是目前业界纯游戏软件制作公司中较有影响的(表中的公司没有按照顺序排列，所以并没有排名的意义)，从表中可以看出他们的加盟的确可以左右一部主机的命运。

通过此表可以发现目前最为主流的机种为PLAY STATION，其次Dreamcast的加盟公司也不少，大有成为下一代主流机种的霸主之势，但次世代PLAY STATION在登场不到两个月的情况下，就有数家公司加盟，可见其魅力！

注：◎表示加盟并以制作游戏
○表示现以加盟　△表示未定
×表示不加盟　WS表示百代的掌机
NGPC表示SNK的彩色掌机

	次世代PS	PS	DC	GB	N64	WS	NGPC
ARIDINK	○	◎	×	×	×	×	×
ASCII	△	◎	◎	◎	◎	△	△
ATLUS	◎	◎	◎	◎	◎	○	×
SNK	△	◎	◎	×	×	×	◎
NEC	○	◎	◎	×	×	×	×
ENIX	◎	◎	△	◎	◎	△	△
CAPCOM	◎	◎	◎	◎	◎	◎	◎
GAME ARTS	△	◎	◎	×	×	×	×
光荣	◎	◎	◎	◎	◎	◎	△
KONAMI	○	◎	◎	◎	◎	◎	△
SQUARE	◎	◎	×	×	×	◎	×
TAITO	○	◎	◎	◎	◎	◎	◎
TAKARA	○	◎	◎	◎	◎	△	△
DATA EAST	△	◎	◎	◎	△	◎	◎
NAMCO	◎	◎	◎	×	×	◎	◎
HUDSON	○	◎	◎	◎	◎	×	×
BANDAI	○	◎	◎	◎	◎	◎	×
FROM SOFT	◎	◎	◎	×	×	×	×
WARP	×	×	◎	×	×	×	×

PLAY STATION 次世代机的真正面目

1999年3月2日，突如奇来的消息证明了PLAY STATION次世代机的存在，本部分向大家介绍有关此机体的情报。

PLAY STATION 次世代机的分析!!

次世代PLAY STATION的存在，这是在SONY COMPUTER ENTERTAINMENT(SCE)月2日召开的"OLAY STATION MEETING"上公开的，这种冲击会让其它主机厂商感到前所未有的恐惧……以下是我们能够得到的所有有关于PLAY STATION次世代机所有情报，当然在本文刊出时，很有可能有更为具体的情报公开，因此请大家注意，这里的情报只限于4月20日得到的最新消息。



感情表现

这个词是在次世代机说明会中SCE的久多良木健社长(当时的副社长)在开发评论中进行说明的，"我们想做的是"EMOTIONAL SYNTHESIS(可表现感情的电子合成器)，无论多好的绘画，只是重放是没有意思的。"(久多良木社长)

这样来看，可以表达感情的即时演算即将出现。

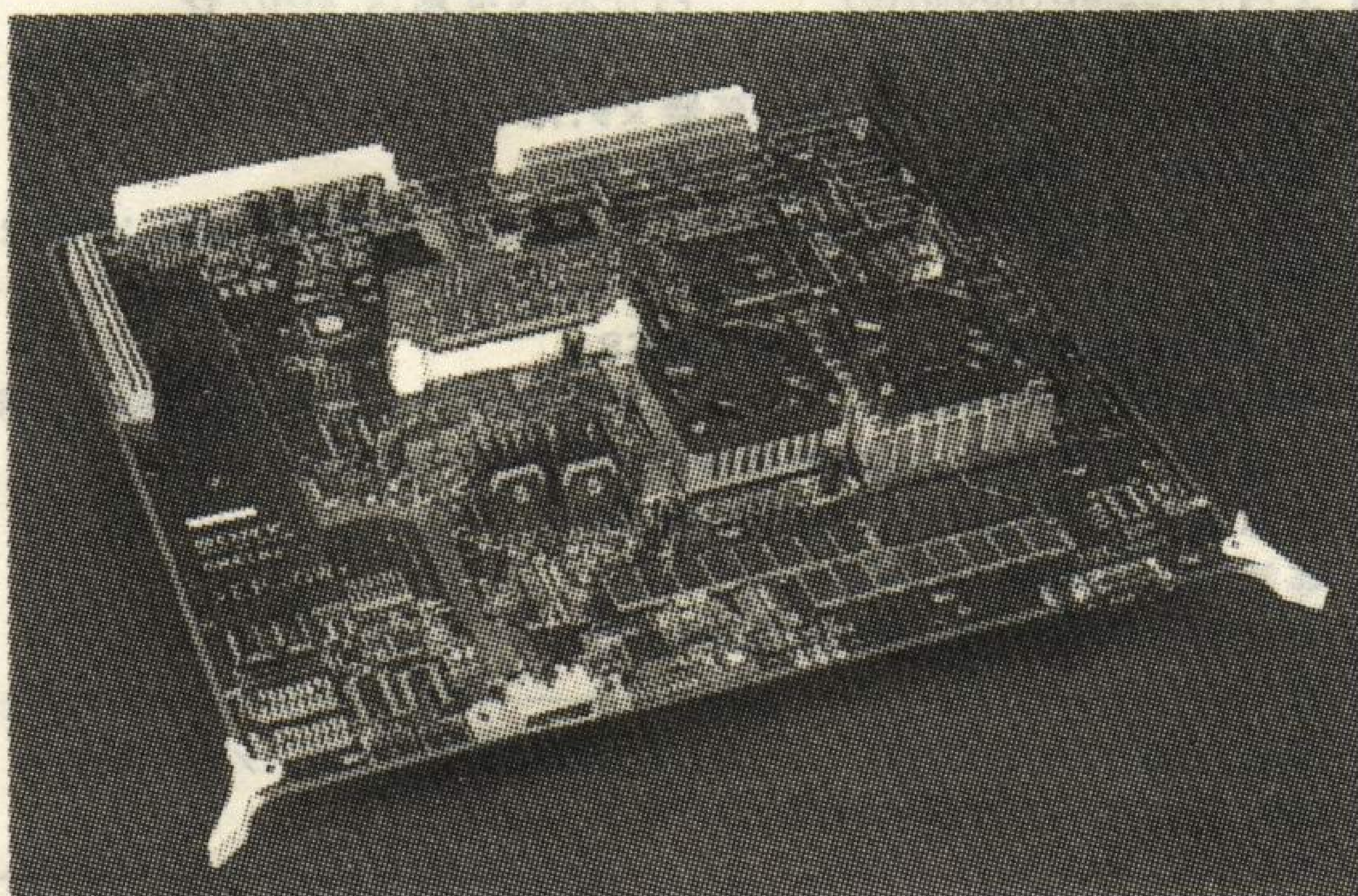




久多良木健社长

1999年4月1日，久多良木健社长就任SCE代表法人社长，在发表会时进行了次世代PS特征的说明，可以说是新主机的主要创作者，也属于SCE中领导阶层的革新派。





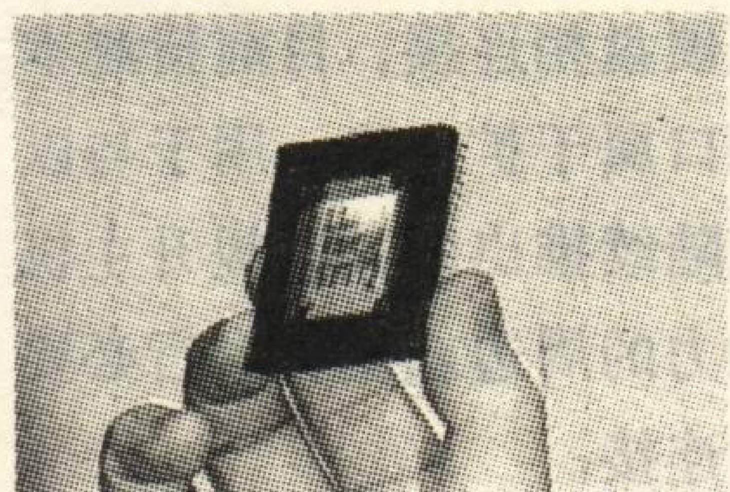
互换性

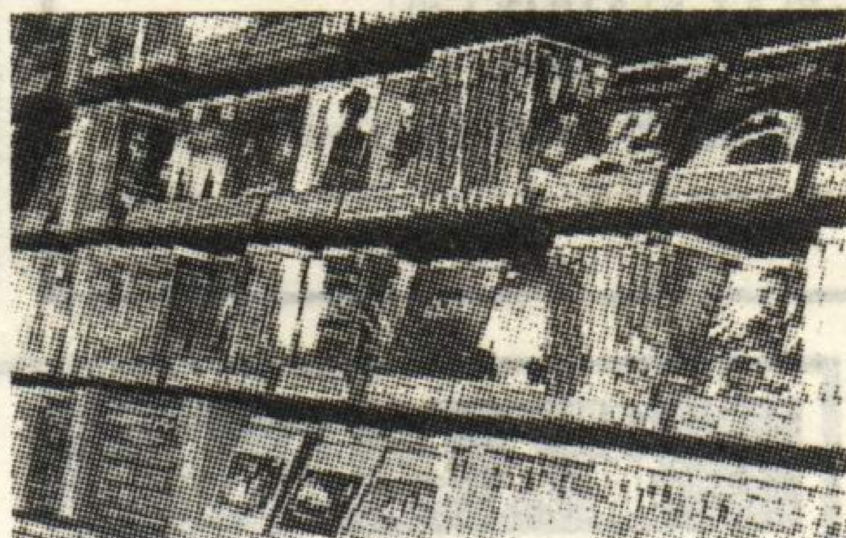
可以说是次世代机最大特征的就是与现行机的互换性，即可以使用PLAY STATION的所有游戏软件及所有周边器材。通过这次发表会，使得玩家和厂商都对次世代机充满希望。



主CPU

请看下图，这个小方块正是次世代机的主CPU"EMOTION ENGINE"。CPU的集成度非常高，作为全球第一款真正的128位的CPU，它将给游戏界带来怎样的革新呢？这一切需要SONY及大型软件开发公司来努力。





DVD

次世代机在游戏机中首次采用了DVD－ROM做为软件供给媒介，DVD－ROM的容量是CD－ROM的4倍，即1张DVD可容纳4张CD－ROM的容量。让我们期待超大容量的作品吧！

参入厂商

在3月2日的发表会上，除SCE外，SQUARE、NAMCO、FROM·SOFT WARE三社也发表了DEMO图像。NAMCO之后又宣布新的"铁拳"将采用次世代机的开发平台作为软件开发用，SQUARE也表明将配合主机发售，安排几款作品。



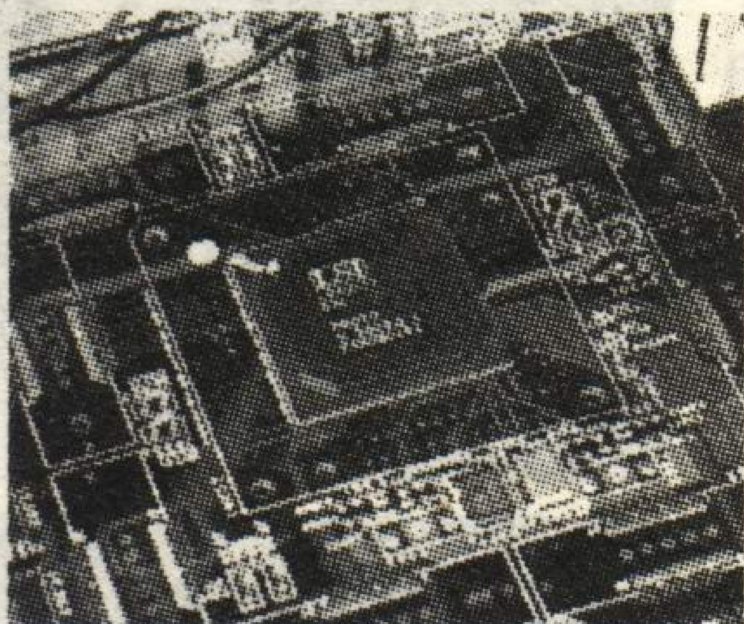
合并会社

为了次世代机搭载的128位CPU能够量产，SCE于3月4日发布将与共同开发CPU的东芝设立的会社进行合并。合并会社社名未定，但预计于4月成立于大分县大分市中，并在秋天开始量产PLAY STATION次世代机专用CPU，其大型化工厂将在2000年开始使用。

PLAY STATION 次世代机目前公布资料集合

128 位 CPU

CPU 是机器的“心脏”部位,CPU 的能力决定着主机的性能以及可开发的潜力。目前 Dreamcast 的 CPU



虽然是 128 位,但从图像处理及演算能力上,真正的 128 位主机只属于 PLAY STATION 的次世代机。在此主机中,拥有二个 64 位 CPU,还同时带有多个可进行复杂计算的演算器,这样可以使得本主机通过 CPU 的高速及多方面运算,能轻易即时演算出水面波动的画面,单凭这一点就可以看出此 CPU 的强大。

多边形

多边形,也就是 POLYGON。每当这一用语在主机机能介绍时出现两次,就会让许多读者感到困惑,其实这个道理是很简单的,例如:PLAY STATION 次世代机在 CPU 即时演算全部效果时,可进行相当于每秒 6600 万多边形演算,而当此 CPU 只进行单纯画面演算而不进行其它计算时,便可以进行相当于每秒 7500 万多边形的演算。由此可以看出 PLAY STATION 次世代机在多边形的处理能力上是多么地强劲。



MPEG 2

MPEG 是数字图像的数据规格名称,当主机要再生动画时,必须先要把再生的动画进行数字的数据化,也就是说使再生动画成为数据规格。MPEG 2 是图像数据规格中先进的系统,它对应目前的 DVD 规格,也就是说采用 DVD 的 PLAY STATION 次世代机在处理动画时,画面清晰程度可以与目前 DVD 效果相同。因为主机 CPU 之中搭载了 MPEG 2 的系统,所以这部主也机可当 DVD 机使用。

目前公开的有关 PLAY STATION 次世代的所有数据

●CPU

CPU:128 位“Emotion Engine”
缓存:命令高速缓存:16KB　数据高速缓存:8KB　高速暂存存储器:16KB
主内存:32MB(800MHZ)　内存总线带宽:2.2GB/秒
协助处理器:FPU(浮动小数点乘加计算器 ×1,浮动小数点割算器 ×1)
VU0 + VU1(浮动小数点乘加算器 ×9,浮动小数点割算器 ×3)
浮动小数点演算性能:6.2GFLOPS/秒
三次元 CG 座标演算性能:6600 万 POLYGON/秒　压缩画面规格:MPEG 2

●图像

图像处理:GRAPHICS SYNTHESIZER
图像周波数:150 MHz　最大描画能力:7500 万 POLYGON/秒
特殊效果计算能力:透视效果变化 6600 万 POLYGON/秒
光源效果计算 3800 万 POLYGON/秒
雾效果生成 3600 万 POLYGON/秒
曲面变化生成 1600 万 POLYGON/秒

●声音

声音处理:SPU 2 + CPU　声音处理器周波数:44.1/48KHz
同时发音数:ADPCM:48CH(SPU 2) + 音源

●IOP

IOP:I/O PROCESSOR　附带 CPU:PLAY STATION CPU
处理器周波数:33.8/37.5MHz　SOB - BUS:32 位
输出与输入端口:IEEE 1394,USB　通信:PC - CARD(PCMCIA)对应

●媒体

媒体:CD - ROM/DVD - ROM

通信机能

PLAY STATION 次世代机是否拥有通信机能,这一说法只限于我们的猜测,因为游戏网络化已是目前流行的游戏方式,因此相信拥有强大机能的 PLAY STATION 次世代机不会放弃这种游戏方式。从目前公布资料来看,此主机并不内置 Modem,但以后是否作为周边来进行发售呢?这只有等 SONY 公布新资料的时候才能有所了解。当然从玩家的利益来考虑,拥有通信机能还是最好的。

PLAY STATION CPU

由于此主机还搭载了现在 PLAY STATION 的 CPU,所以在新主机还对应目前 PS 的所有游戏软件以及手柄、记忆卡、Pocket Station 和所有周边,当然次世代的新主机自然会拥有属于“自己”的其它周边。但是对应目前 PS 的软件和周边,对所有玩家来说,可以



说是一个非常好的消息,拥有新旧两个主机的互换能力,这是在游戏机史上的第一次尝试,当然这一安排也是因为目前 PLAY STATION 所拥有的 5000 万用户。

输入与输出

PLAY STATION 次世代机拥有 IEEE 1394 与 USB 两个输入输出端口,其中 IEEE 1394 属于数字图



像数据输出及输入端口,本端口的设置目前猜测属于强化画面或捕捉及编辑游戏画面的辅助端口。

而 USB 端口是与 PC 相对应的规格,也就是说通过此端口,新主机可以与 PC 或硬盘相连接,目前猜测本端口属于扩充口,用于与以后陆续推出的其它提升主机能力的周边或设备进行必要的连接。

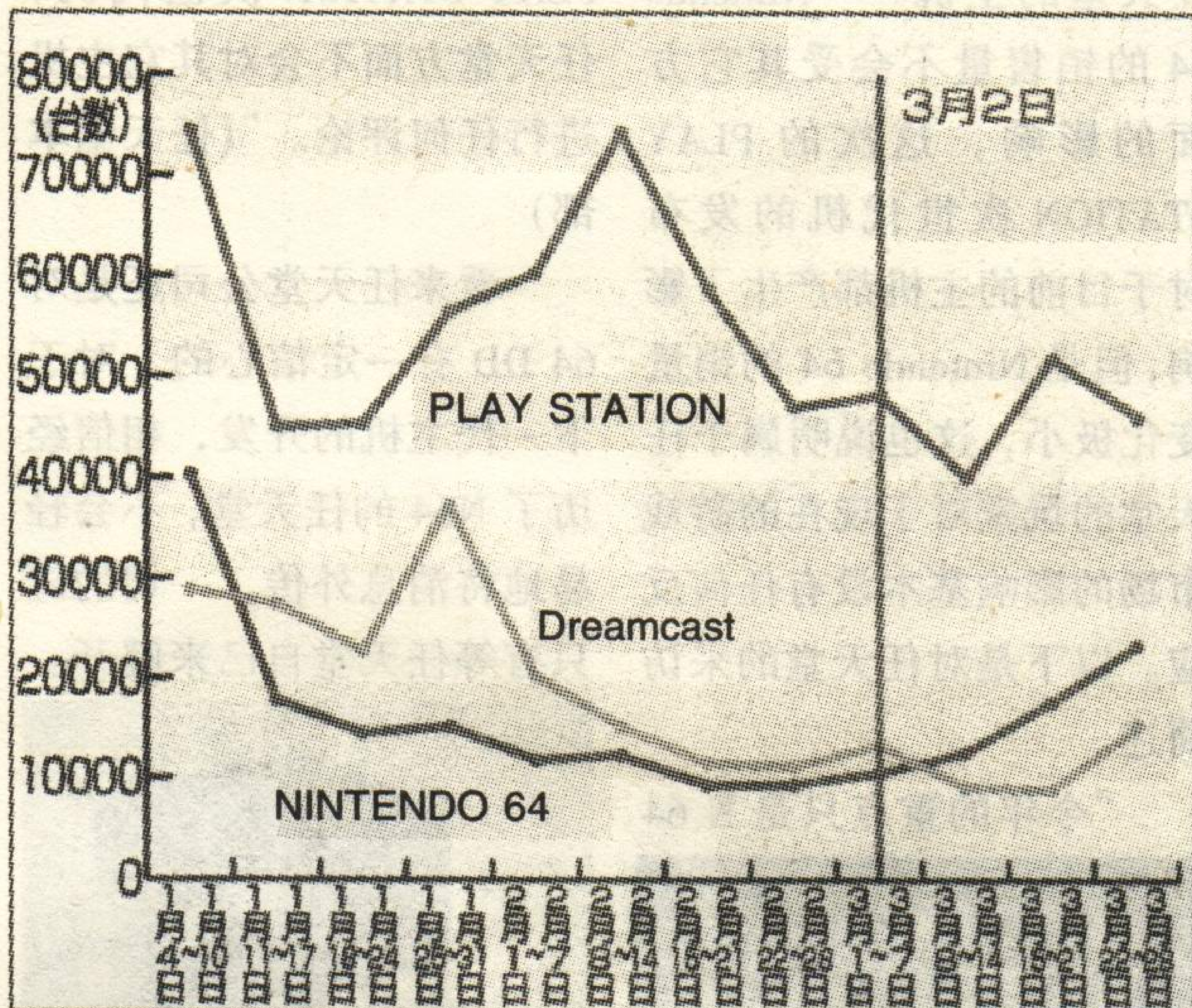
PLAY STATION 次世代机目前的对手

在拥有压倒性“力量”的PLAY STATION次世代机面前，现在的主机如何才能掌握自己的命运，请看各主机的举动。

现行主机的销售情况

右图是从1999年1月起，DC、N64、PS的销售台数的变化。根据惯例，每年主机的销售都会在年初的时候达到最高峰，之后逐渐减少直至本年末才开始又有所上升，一般每年初的高峰时期都能持续到5、6月份，而本年则有很大不同，当3月2日PLAY STATION次世代主机被证明存在后，各主机的发售情况都产生了很大变化，看右侧的图表就可以了解到了。

从图中来看，被影响到的三部主流主机中，受影响最显著的是Dreamcast，据日方调查，在3月2日以后，DC的销售数量明显减少到1万多台，从另一个角度来说，SONY的宣传达到了预期的效果。



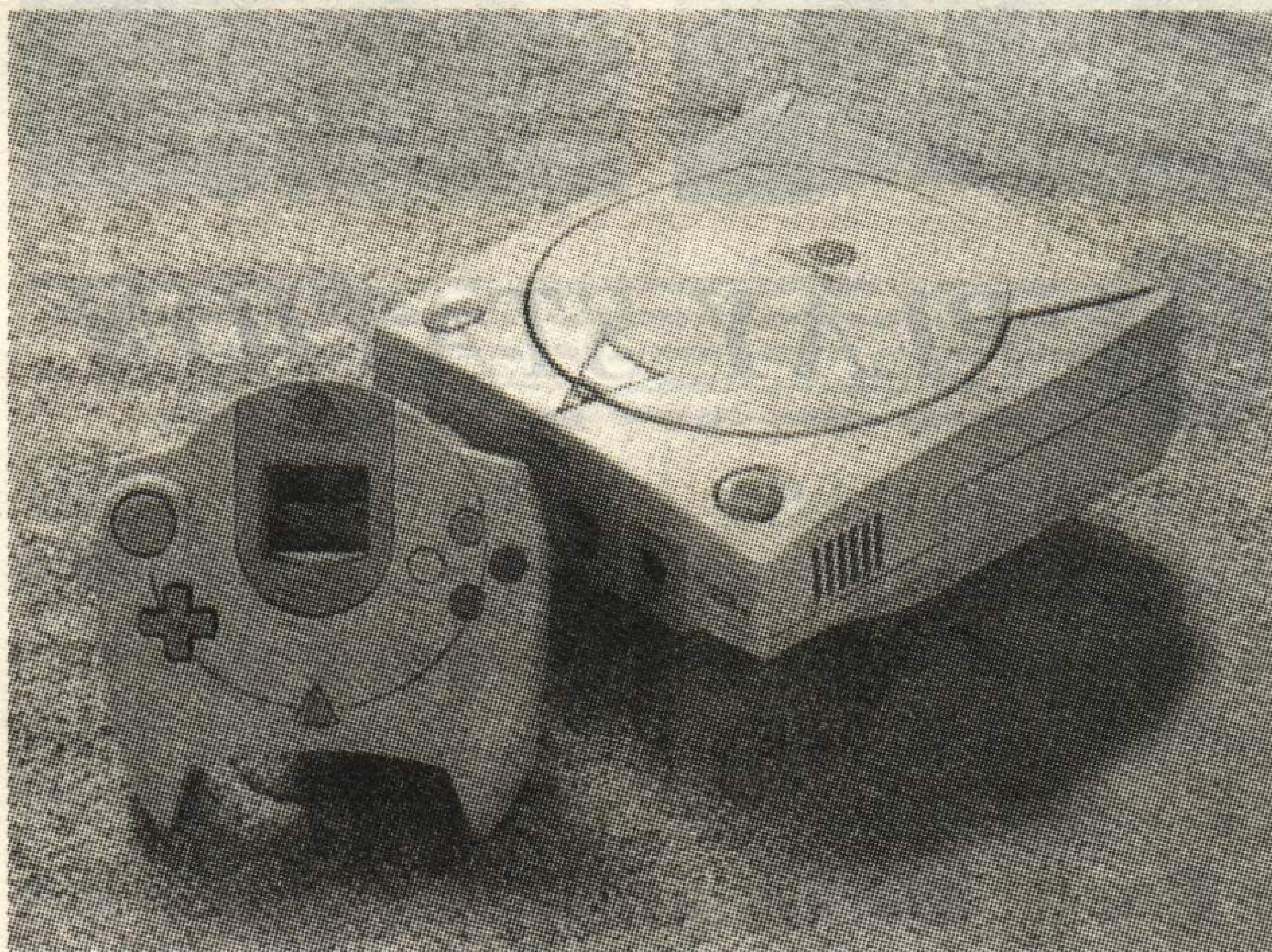
通信 Dreamcast

从销售的主机数量变化中可以看出，受PLAY STATION次世代机影响最大的是Dreamcast。在现行的主机中具有最强大实力的Dreamcast为何会受到最大的打击呢？那么Dreamcast有何对抗的策略呢？以下请看对SEGA公司的访问。

“DC的通信机能是近两年内DC的发展主要方向，我们正在做积极的努力，争取给大家各种惊喜！而且本公司的DC也可以与其它公司的GAME相组合，例如现在DC可以与NEO·GEO的POCKET的掌机相连接，这也是DC的卖点之一。再加上我们与街机部门的合作，凭借NAOMI基板的能力以及DC的移植水平，可以为大家带来多彩的街机作品。这样来看，DC的市场仍然是很大的。”(SEGA广告企画室及本部开发人员)

无论是通信机能还是连接或街机的移植，光凭借SEGA本身的实力，是不能在家用机市场站稳脚跟的，一定要得到其它知名厂商的全力帮助。





现行主机中实力最强机体！

▲从销售上看，本次的Dreamcast可以说达到了预期的目的，但以后面对逐渐明朗化的PLAY STATION次世代机，在销量上能否再有所突破呢？



向着多元化发展！

◄▲无论是连接还是把记忆卡连到街机上，这都说明SEGA已经改变了经营的方式以及发展的方向。

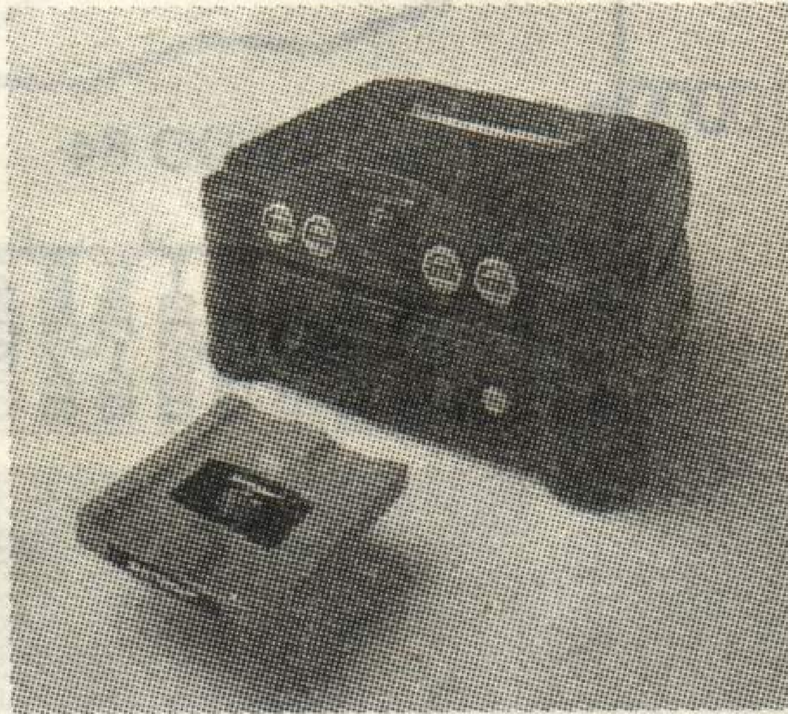
扩张 Nintendo 64

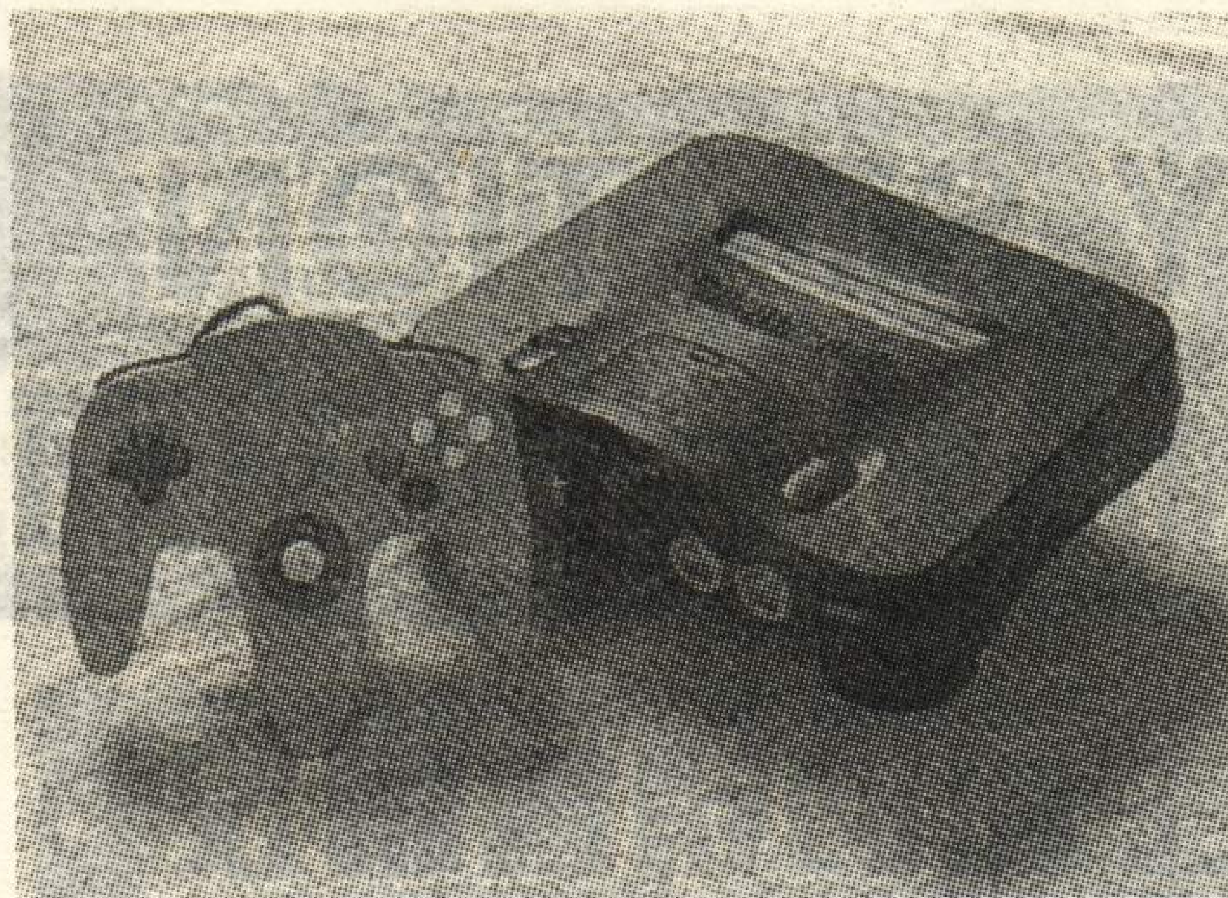
虽然已经不是业界的霸主，但主机的销量依然可以在业界达到一定水平，而且任天堂的主机——Nintendo 64 的销售量不会受其它方面的影响，这次的 PLAY STATION 次世代机的发布对于目前的主机都产生了影响，但是 Nintendo 64 的销量变化极小，这也说明属于任天堂的玩家对于现在的游戏市场的影响基本没有任何反应。以下是对任天堂的采访简述。

“今年的重点只是 N 64 DISK DRIVE(64 DD)，请大家期待，其它方面并没有什么值得我们注意的，有关于 PLAY STATION 次世代机，任天堂方面不会对其它主机进行任何评论。”(任天堂本部)

看来任天堂公司还是对 64 DD 有一定信心的，对于下一代主机的开发，相信经历了 N64 的任天堂，不会轻易地将消息外传，一切的谜只有等任天堂自己来解开。



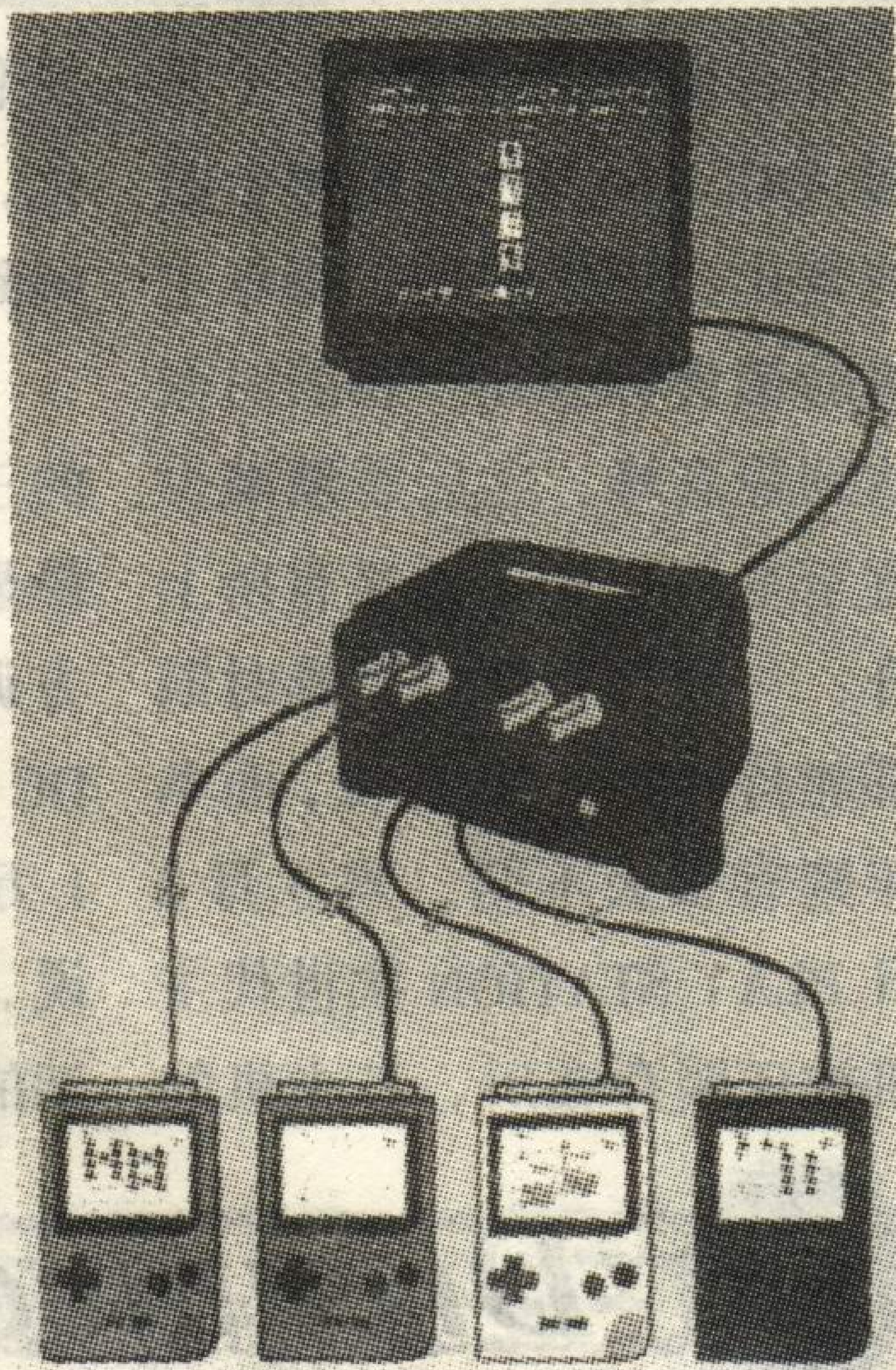




时来运转的N64

▲去年的「萨尔达传说64」为N64的销量立了大功，为此也激活了N64一直低迷的市场。





扩张是受到容量限制的N64另外一条发展的道路

▶▶无论是设计中的64 GB系统，还是一直延期的64 DD以及拥有声音识认系统的新游戏，这些都从其它领域上帮助任天堂把N64更多地推向游戏者，甚至把非游戏者吸引到游戏中来。

连动 PLAY STATION

在目前流行的主机中，占有不可动摇的位置，五年来创造了全球5000万以上的销售记录，并且在最近几年中一直位于业界每周主机销量 NO.1。虽然我们知道 PLAY STATION 次世代机也属于 SONY 的产业，但是事实上当 PLAY STATION 次世代机的消息公布后，对于现在的 PLAY STATION 也产生了不小的影响。下面由 SONY 的人员来为大家解释一下。

“无论今后怎么发展，PLAY STATION 次世代机具有与 PLAY STATION 的完全互换性，所以现今的所有周边及软件都会在下一部主机中登场，所以现在的朋友没必要放弃 PLAY STATION。以后当次世代机发卖，也会有不少的软件公司依然为 PLAY STATION 制作游戏，所以朋友们应该对我们的 PLAY STATION 有信心。”(SCE 本部)

如果两部主机真的可以互换，那么今后的市场格局不难预测。





▲全世界5000万台以上的销量，现在依然在以每月4～5万台的数量发卖，是一部极为成功的游戏主机。



▲新发售的POCKET STATION，不仅是记忆卡还是手持机。



▶这是可由POCKET STATION插入的街机，这样PLAY STATION与街机也形成了互换。

PLAY STATION 次世代机的对手——Dreamcast

请看目前最强性能的主机的发展方向以及优秀软件的安排、开发。

Dreamcast 前进的关键!

3月末与新作GAME相衬，Dreamcast的销量也上升了，其性能在现行机中公认是最强的。不过发挥其强大机能，与Dreamcast共同前进并为Dreamcast吸引更多玩家的软件会出现吗？我们向SEGA询问了今年有关游戏软件方面的问题。

“今年，Dreamcast玩者等待已久的软件会相继出现。NAMCO的‘SOUL CALIBUR’、WARP的‘D之食卓2’、CAPCOM的‘BIOHAZARD～CODE：VERONICA’等等。我们认为这些大作的出现会为DC带来良好的收益，请大家期待”(SEGA CS PUBLICITY TEAM)。

在这些话的基础上，我们又询问了目前是否有能决定Dreamcast成功的厂商和游戏软件，当然SEGA给予的回答是每一个厂商对于Dreamcast的成长来说都十分重要，缺一不可……

CAPCOM 的下一个战略!

以Dreamcast版“BIOHAZARD”为首，让人不能不注意CAPCOM的动向，下面是指挥了数个大作的冈本吉起常务对今年展望的访问。

“啊，PLAY STATION次世代机的发售还早，一旦出现将成为第一大的势力。Dreamcast的‘BIO’将于年内出现，现在开发的画面还不能大量公开，但一定会超过人们所想象的。这回不会有‘2’时的发售延期。另外由于现在有许多用NAOMI主板制作的专业游戏像‘POWER STONE’，那样CAPCOM街机作品与Dreamcast版将同时发售的作品将会增加。”(冈本)“在我们全力以赴的同时，以SEGA为首的各社也预定下‘D之食卓2’、‘魔剑X’等令人期待的新作，而且已有了‘VR3’、‘拉力2’、‘SONIC’这样的名作，已经在玩家心中创立了新的形象。”

冈本吉起



这对于Dreamcast的消费者或要买Dreamcast的人来说是最好的消息了，大家要注意今后CAPCOM的动向。

优秀软件的开发情况

作为Dreamcast今夏大作，NAMCO的“SOUL CALIBUR”被寄与了很大期望，3月东京GAME SHOW的NAMCO展台上，这个游戏引起很大反响，我们对其开发状况进行了询问。



“GAME SHOW中出展的只是完成度的30%，开发又有新进展，为了能在7月发售，开发组正在努力”。(NAMCO本部)

续“SOUL CALIBUR”之后，NAMCO还会出对应Dreamcast的软件吗?

“现在正全力制作‘SOUL CALIBUR’，正如前面说过的那样，这毕竟是第一作，又受到玩家的很大重视，当然Dreamcast也是个很好的主机。”



未置可否的回答，“SOUL CALIBUR”早一日出现，第二个作品也就会登场了。

另外，冈田耕始，金子一马的黄金组合正在制作的ATLUS的“魔剑X”，这也是个期待度很高的作品，开发还顺利吗?

“虽还不到发售时期，但开发很顺利，冈田、金子的独特的世界观也许会让人们对Dreamcast更加感兴趣。”(ATLUS本部)

现在开发都在顺利地进行中，这些软件将会为主机带来销量的影响，不过完成还要很晚，请大家期待它们的发售。





▲这也是广大对战ACT玩家所注目的名作。

饭野贤治及WARP


饭野贤治

注意力集中于“D之食卓2”的WARP的饭野贤治，谈到对今年的展望时说：“首次听到‘Dreamcast’的情况时，很惊奇？对这一消息的真实性产生了怀疑，但当开发用平台及主机出现在我及本公司的时候才感觉到真是有这么一部强大机能的主机存在，现在我终于可以运用Dreamcast的强大机能来制作‘D之食卓2’了。在Dreamcast上开发游戏就像是在探险一样，一个月前与现在我对这部主机有着截然不同的看法，因此我认为在开发的这个时期最为重要，所以我们宁愿放慢游戏的开发步骤，也要一步一步地走，当然对于画面的开发我对这部主机极有自信，原来很复杂的画面处理，在这部主机的开发平台上只需要10分钟就解决了。目前我们正在使‘D之食卓2’变成更加好玩的游戏，并且为这部作品增加戏剧性，通过画面及音响达到用语言难以形容的效果，在这里我想不便于用语言来表达，相信到时候大家会‘一玩了然’。以后我们还会用Dreamcast来开发各种各样的游戏，其中也包括完全网络版的游戏，目前一部分开发人员正在对新类型的游戏进行研究，相信在‘D之食卓2’以后大家会看到更多更为优秀的WARP的作品。

饭野贤治与WARP总是让人感到惊奇，期待他们的成功。





Dreamcast大作齐聚

读了前面就会知道，今年的Dreamcast会出现大量名作。

除了介绍过的之外，8月5日首先SEGA的“莎木～一章　横须贺”会出现，这个铃木裕任制作总指挥的软件，玩家的期待度很高。

“在5月1日起于东京举行的NETWORK JUNGLE II的活动中，进行了新作发表。”（SEGA AM2研）要注意的是，SEGA发表了“职业棒球”、“J联盟创造球会”、“电脑战机”等吸引人的作品。

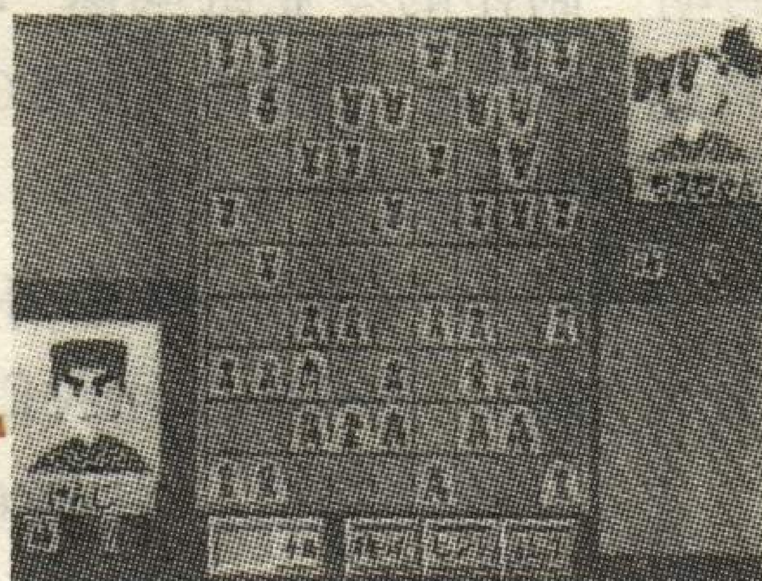
另外，运用可以说是Dreamcast最大特征的NETWORK机能的游戏也增加了。

“在Dreamcast版‘CULDCEPT’不仅仅是单纯的通信和网络对战，还会有新的创意出现，当然于此是不会进行过多的介绍。”(SEGA本部)

另一部属异类的作品，应属于“禁断的宠物”，这部由VIVARIUM制作的游戏利用了人体声音的识别系统与GAME中的宠物进行交流，游戏将会在6月24日发售。


▲据说一共会有16章的故事，听起来很是恐怖。


▼由目前来看仍属于谜一般的声音识别系统。


▶拥有强大计算能力的对手，将是不易战胜的。


▲在每次的游戏展中，都会有大作出现。

Dreamcast今年预想发展

5月1日：东京BIG SIGHT召开，活动中“莎木”发表。
春?：Deramcast向2000百万冲击，并展开新攻势。
6月24日：极为神秘的“禁断之宠物”发售。
6月下旬：SEGA的“棒球队”发售。
7月?：NAMCO的“SOUL CALIBUR”发售。
8月5日：SEGA发售“莎木～章　横须贺”
夏：CAPCOM发售“STREET FIGHTER～ZERO 3”
夏：SEGA对应NETWORK作品发售。
秋：海外版Deramcast发售。
秋：SEGA发售“J联盟创造球会3”。
秋：WARP发售“D的食卓2”
秋：东京GAME SHOW中SEGA宣布加强周边登场
12月：“BIO HAZARD－CODE:VERONICA”由CAPCOM发售。
年末：Deramcast达到300百万台。
某厂商宣布大人气名作RPG续篇登场Deramcast。

PLAY STATION 次世代机的对手——NINTENDO 64

任天堂的战术是多姿多彩的，下面请看他们丰富的行动计划以及优秀的作品开发状况。

注意任天堂的动向

任天堂的强大在于可以使用GB和N64两种主机来展开疯狂的进攻，当然今后还要加上64 DD，至于使用这些主机如何展开攻势，我们向任天堂进行了咨询，得到了以下的答复。

“N64用软件预定4月20日有‘POCKET MONSTER’、6月有‘玛莉奥高尔夫64’出场。另外，GB还预定有‘POCKET MONSTER——金(银)’发售。关于64 DD，包括发售日的详情也马上要发表了，请稍等。”(任天堂本部)

以下是在任天堂主机上开发软件的制作者所谈到的软件开发，有重要的开发情况，请喜爱N64的朋友注意，当然他们的动向也决定着N64以后将对PLAY STATION次世代机的战术，请大家留意。

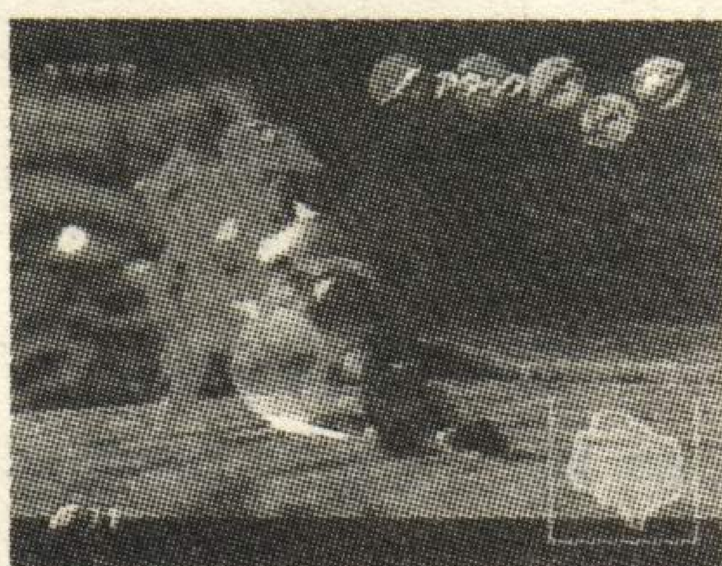
引以为荣的任天堂豪华阵容!



▲以上是N64、GAME BOY COLOR、64DD以及目前传说中任天堂的后继主机，这是多么庞大的阵容，使所有厂商都不能小看。

“里萨尔达”之64 DD

谈到任天堂游戏时，必不可少的人就是宫本茂，在本刊的采访中，宫本对今后进行了展望。



“N64版的‘萨尔达’结束后，64 DD版的‘里萨尔达’也应差不多可以玩了。”(回答何时发售时的答案:12月19日)

“64DD用的育成GAME是与糸井重里一起制作的，至于为什么用64 DD，因为想使用时间机能，为了切断电源也能培养下去，预计使用GB，这样游戏性被增加许多。”



宫本 茂

“玛莉奥”系列虽不是主要产品，但也不能放弃，还会一起制作。”

“‘萨尔达’的系统还可再作一个续作，‘萨尔达’系列将继续下去，并且要尽可能早一些。”(关于“今后预定”的回答，1999年4月9日)

这些发言中，也许有一些在1999年可实现的作品，请注意今后任天堂的动向。

“MOTHER 3”的发售

在本刊的采访中，从与“MOTHER”系列的生父糸井重里和配合开发的HAL研究所的岩田聪口中，了解了一些游戏的开发情况。

“主人公是前作的一倍，‘MOTHER 3’基本是以章为单位的，而不是短篇集锦，虽是分章的，但每章的主人公不同。”(HAL研究所的岩田聪)“按手柄的键也许会发出声音，好好制作出各种声音的话，手柄就成为乐器了，而这种乐器就在‘MOTHER 3’中”。(1997年1月31日)



糸井重里

此外，1997年6月23日的采访中，糸井说过“剧情几乎结束了”。此后，开发状况又怎么样了呢？带着这样的疑问向任天堂再次进行了询问。

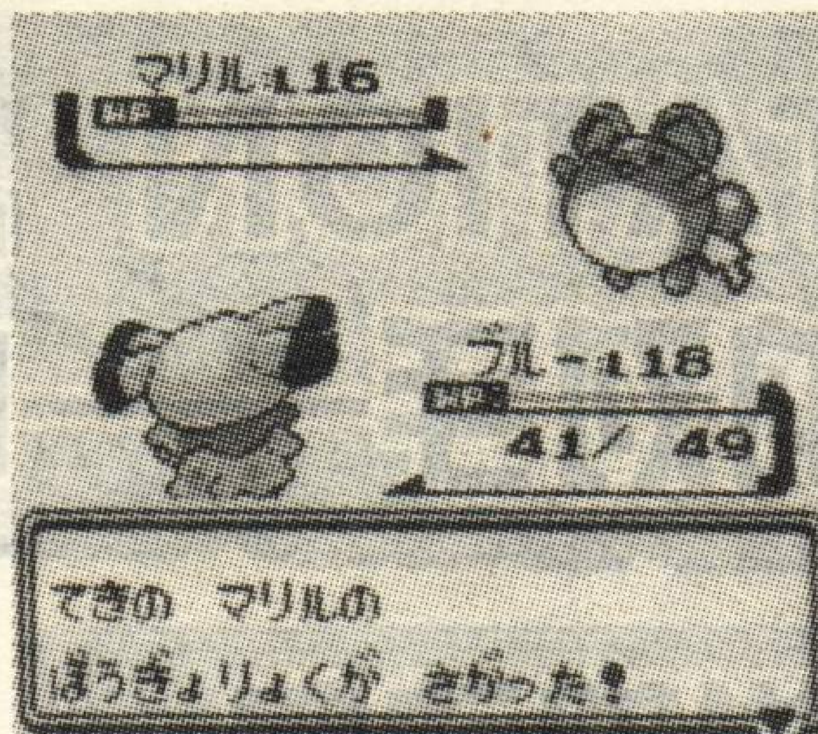
“开发正顺利进行，也有变更的部分，等快到了发售日就会公开了。”(任天堂本部)

开发工作正在进行，尽可能在年内发售。



“MONSTER”的新作

在近年中，任天堂公司制作的游戏以GB的作品占了很大的成份，当然这些作品也取得了极好的收益。那么一直受大家关心的“POCKET MONSTER——金（银）”的制作到了什么地步呢？为此我们特向任天堂进行了询问，“开发很顺利，为了6月发售，所有开发人员正在努力地进行最后的调试工作。”（任天堂开发部）这样来看6月份就会玩到全新的口袋妖怪了，不知这部作品能否像前作一样，达到轰动的效果。



▲这是原先的口袋妖怪，这个“妖怪”创造了软件发售过千万的记录，希望本作也是一样。

▼这是在去年的东京秋季游戏展中，正在试玩口袋妖怪的众多玩家。



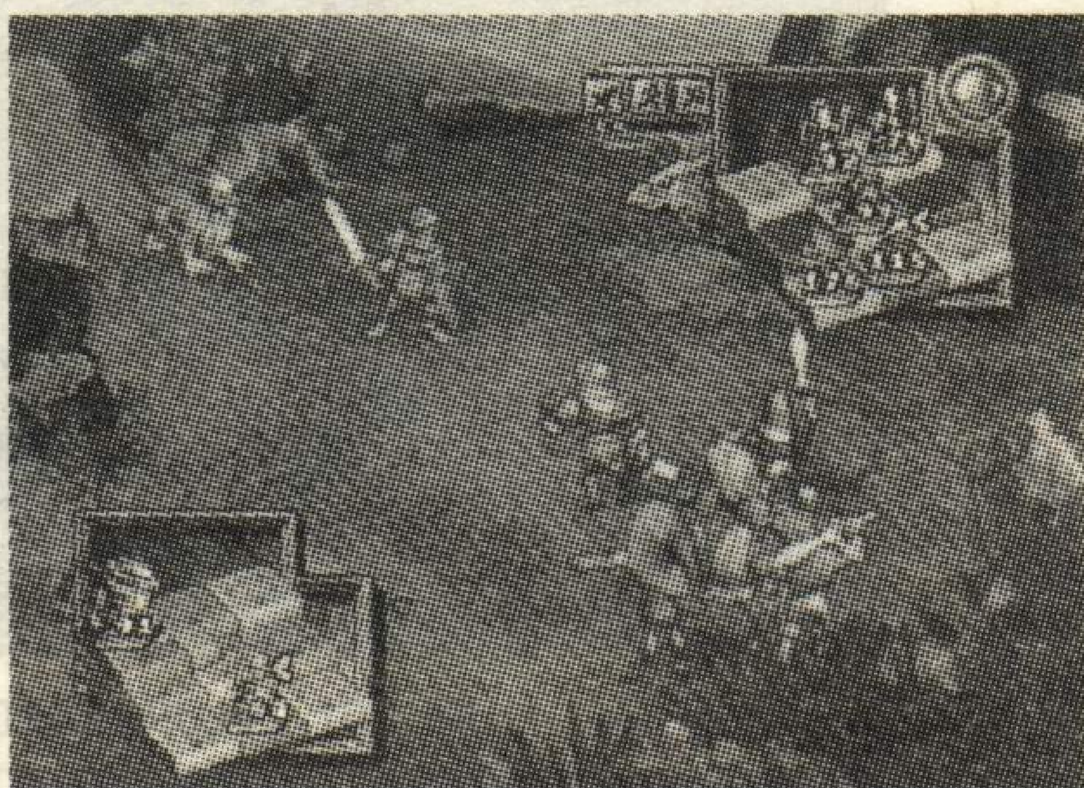
期待的续作 今夏火热登场！

到底在何时发售？

SLG中的经典 再现圣战


▲这是本部作品中的人物设定，至于角色的情报请参看我们的介绍。

▼与SFC版相比，画面得到了很高的强化，乐趣一定无穷。



在N64的发售表中，有着许多优秀的作品，“皇家骑士团3”也在其中。最近预计在春天发售的“皇家骑士团3”延期到了夏天，为此我们询问了QUEST公司开发人员。“让大家久等了，游戏的确已经基本完成，但调试工作本着为大家着想，所以速度不是很快，以至于发售日推迟到了夏天，请大家放心，到时候一定会让你们满意。”（QUEST公司开发部）

世纪末的任天堂

今年的任天堂有许多N64、GB的期待作品，会对各主机有很大贡献，而且在游戏周边上以64 DD为首的新队伍，也将为任天堂的各主机带来新鲜血液。

美国任天堂发表了N64用软件“RESIDENT EVIL 2”，就是美版的“BIOHAZARD”，当然这部作品在日本做为N64软件的可能性也很大。

主机方面，几乎延期发售的64 DD不久就会出现了。山内溥社长在1998年11月说过“超过64 DD的利用电话线的商品，将于明年投入。”这就是猜测任天堂正在研制全新主机的根据，当然除了这一句话外，其它还都是谜，情报的正式发表还早。

“用手机连接GB、64甚至64 DD，可达到DC的环境效果。”（任天堂开发部）这样来看，任天堂正在研制对应网络的周边，用以提升现有主机的各方面能力，并且对应网络对战。





任天堂今年预想发展

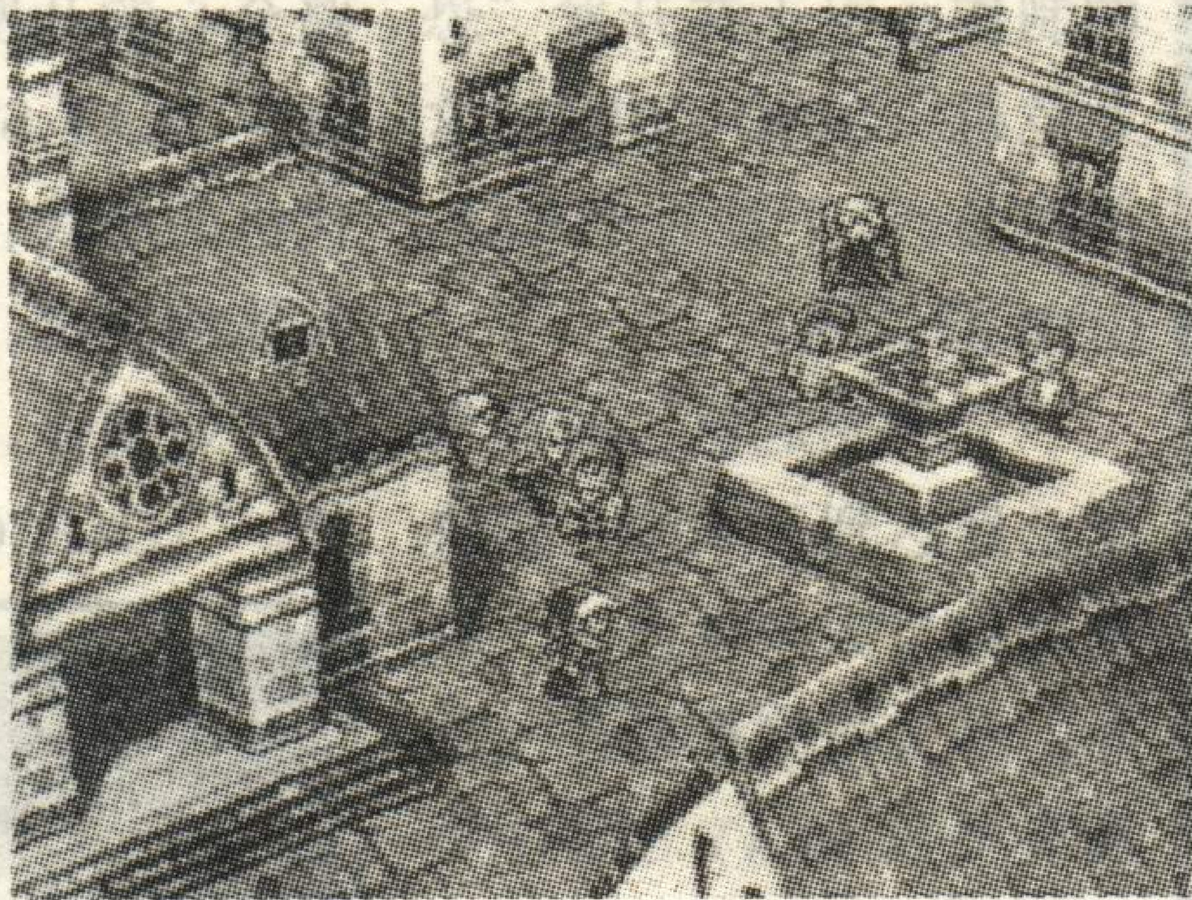
- 4月30日：任天堂发售N64软件“POCKET MONSTER 2”。
- 6月：任天堂发售GB用软件：“POCKET MONSTER 金（银）”。
- 6月：任天堂发售N64用软件“玛莉奥高尔夫64”。
- 6月?：发售N64用64 DD。
- 6月?：任天堂64 DD用超大作“里萨尔达传说DD”版发布。
- 6月?：任天堂发售64 DD用“玛莉奥系列”。
- 夏：TAITO发售N64软件“电车GO!”
- 8月27～29日：任天堂SPACE WORLD召开开幕式。
- 秋：任天堂发售GB用“玛莉奥高尔夫GB”。
- 冬?：任天堂发售64 DD软件“MOTHER 3”。
- 冬?：任天堂发售64 DD软件“超级玛莉奥64·2”。
- 冬?：任天堂发售64 DD软件“玛莉奥RPG 2”。
- 年末：山人社长对外宣称任天堂新主机存在并公布情报。

任天堂苦苦支撑N 64!

PLAY STATION 次世代机目前的对手——PLAY STATION

虽然都属于SONY的商品，但是次世代机的存在在市场上的确对PLAY STATION产生冲击。

下面介绍PLAY STATION



在新的一年中，刚刚经历了“FFⅧ”空前绝后的大热卖以及周边产品 POCKET STATION的热销，使得已经登场五年的主机——PLAY STATION看起来仍然充满青春和活力。3月2日当PLAY STATION次世代机的消息公开以后，使得这部主机的销量有所波动，但是作为SCE与正在为PLAY STATION开发游戏的软件厂商仿佛都没有受到太大的冲击，以下请看对SCE的采访。

“目前来看价格不会下降，但是存在着价格下调的可能。PLAY STATION的销售不会停止，工作也不会减少多少，即使PLAY STATION次世代机上市了，全球仍会有不少的玩家还需要这部主机，所以直到市场上完全没有销路，我们才会停止PLAY STATION的销售工作。”(SCE本部)

既然PLAY STATION次世代机与PLAY STATION有互换功能，但是当次世代机登场以后，还会有多少人去买PLAY STATION?



SQUARE的动向

当今年春天SQUARE的“FFⅧ”销售大成功以后，SQUARE表明加入次世代PLAY STATION的游戏软件制作，下面是对SQUARE的采访。

“现在本社的两个PLAY STATION作品‘前线任务’和‘圣剑传说LEGEND OF MANA’为了夏天发售正在制作，至于此后PLAY STATION作品的发售，现在还不能回答。”(SQUARE宣传部)

对于新闻界SQUARE继承了任天堂的风格，基本上都不对新闻界透露任何的消息，只有等到游戏快制作完成或本公司内部已作出决定后，才与新闻界接触。之后又向SQUARE询问，PLAY STATION用游戏软件在以后还会出现吗?

“由于有与次世代机PLAY STATION的互换，由此可能会扩展更多的商业机会。”

从这句话来看，仿佛既有可能，也不可能。

“FFⅧ”充分运用了PLAY STATION的性能了吗?

“‘FFⅧ’与‘FFⅦ’都是SQUARE用当时最高的技术制作的作品。”



▲据称本次的“前线任务3”将把读盘时间下降许多，这样游戏就更有乐趣了。

ENIX的动向



堀井雄二



超级RPG“勇者斗恶龙Ⅶ”的发售日尚未决定，画面公开的也不是很多，带着疑问询问了ENIX的堀井雄二。

“开发度已完成了65%，因为采用CD-ROM，所以容量的问题不用担心了，这可以说是一个很大的进步。另外，在这里感谢负责主程序的山名君，他使得这部作品的数据读取快极了!”(堀井雄二)

再之后我们又问到了ENIX以及他本人对于PLAY STATION次世代机的看法，我们得到了以下的回答。

“主机的性能以及表现能力我已经见到了，的确是一部极优秀的主机，其它没有什么可说的了。”

SCE 的感觉！

下面让我们来采访一下 SCE 本公司吧!

“目前对于我们来说，正在全力的制作‘GT 赛车 2’，很遗憾不能向大家公开目前的完成度，但相信离发售日期不远了!”(SCE 开发本部)

那么 SCE 对于 PLAY STATION 的软件及 PLAY STATION 次世代有何看法呢?

“PLAY STATION 次世代机公开的 DEMO 中也有‘GT 赛车’的画面，大家也看到了自然要比目前的 PLAY STATION 版强许多，但是我们现在也会努力地制作 PLAY STATION 版，因为对于游戏不仅仅是华丽的画面，游戏吸引人的地方有很大部分在游戏性上，所以我们正在这方面努力。”











CAPCOM 的制作

目前“BIO HAZARD”的制作小组正在开发“恐龙危机”(DINO CRISIS)这部作品，以下是对于 CAPCOM 的访问。

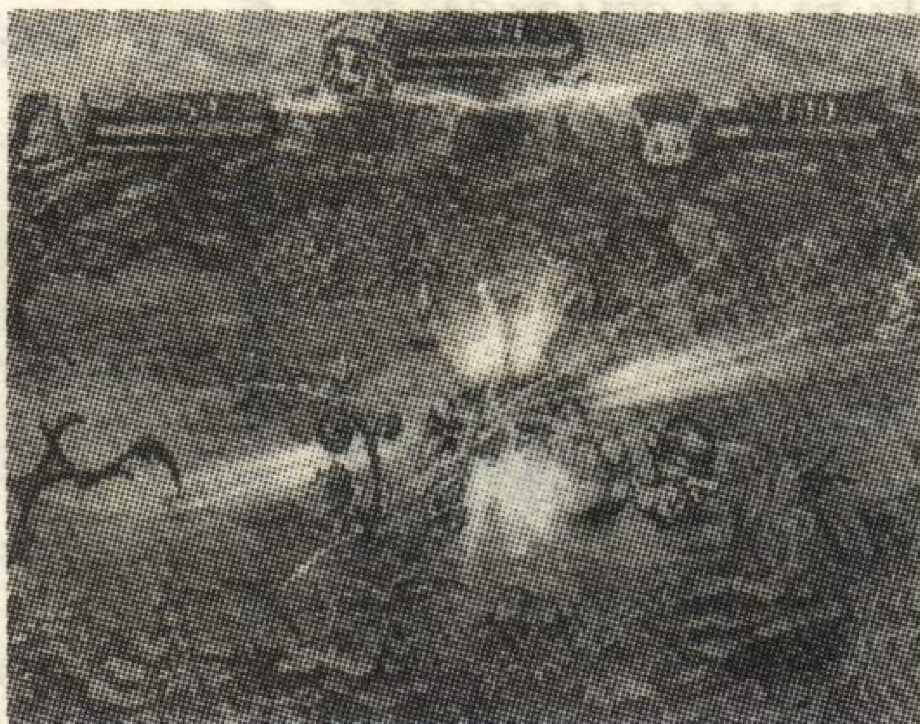
“‘恐龙危机’的开发度已经达到了 90%，很快就可以与大家见面了。另外，本公司制作的作品都没有受到 PLAY STATION 次世代机的影响，虽然那是一部很好的主机，但是目前我们得到的还是制作 PLAY STATION 游戏的任务，所以我们自然会延着当初制定的‘创造性’的道路全心的开发。至于何时制作 PLAY STATION 次世代机的游戏，目前也没有具体的决定，但相信只要是开始制作，就会告诉大家。”(CAPCOM 开发部)



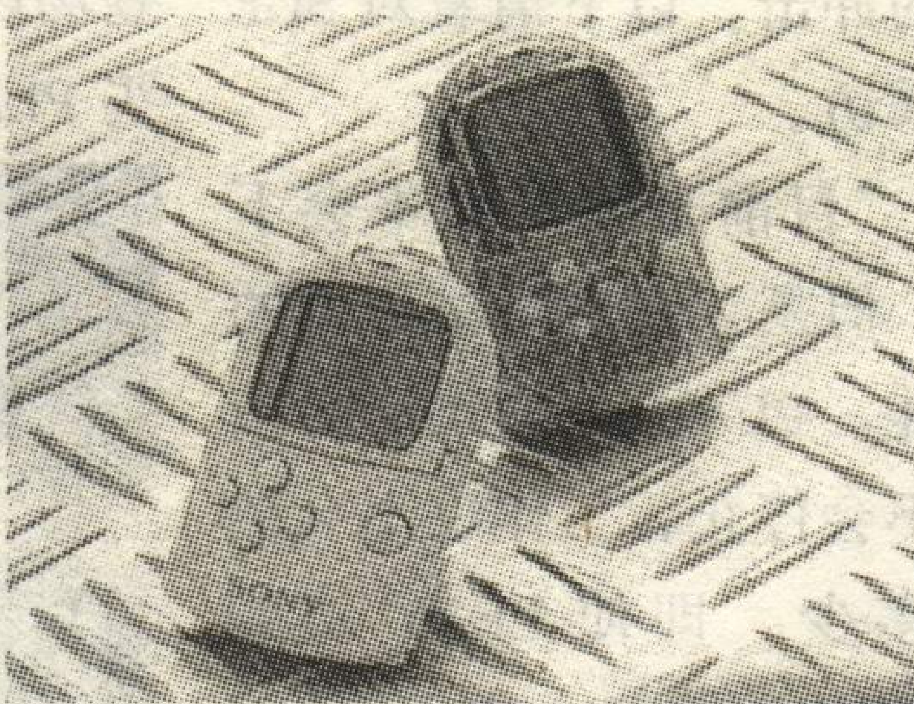
三上真司

没有终结的 PLAY STATION

PS 的优势在于游戏多，玩者可选择自己喜欢的玩。今年将要发售的大作中，有的还未决定发售，NAMCO 的“龙骑士”只是东京 GAME SHOW 中好评的一个，ATLUS 今年预定夏天发售的“女神异闻录 2”也是引人注意的作品，还有“不思议之迷宫”系列等等，举不胜举，再加上新近出现的 POCKET STATION，也会给许多的游戏带来全新的感觉，目前的 PLAY STATION 仍然具有极强的吸引力。



◀▼在今年仍可以风光一时的 PLAY STATION，不知道在次世代机发售以后会面临着怎样的命运。



PLAY STATION 今年预想发展

5 月 27 日：KONAMI 发售“音乐节拍 APPEND GO TTAMIX”。
5 月 27 日：NAMCO 发售“皇牌空战 3”。
7 月：CPACOM 发售“DINO CRISIS”。
7 月：NAMCO 发售“DRAGON VALOR”。
夏：BANDAI 发售：“SD 高达 G 世纪 ZERO”。
夏：SQUARE 发售“圣剑传说 LENGEND OF MANA”。
夏：SQUARE 发售“FRONT MISSION 3”。
夏：ATLUS 发售 RPG“女神异闻录 2 罪”。
夏：CAPCOM 发售“乔乔的奇妙冒险”。
夏：SCEI 发售“ARC THE LAD Ⅲ”。
9 月：东京 GAME SHOW 中发表多个新作，同时 PLAY STATION 次世代机外型公开。
秋：ENIX“勇者斗恶龙Ⅶ”。
12 月 3 日：PLAY STATION 发售 5 周年。
冬?：CHUN SOFT“不思议迷吕”新系列登场。
冬?：PLAY STATION 次世代机发售。



重归最初（二） 文：前鱼





将军家的灭亡

室町幕府自始就是个守护大名的联合政权，足利将军的地位相当于武士们的盟主，其自身力量并不十分强大。尽管各地重要大名多系亲族，但日子久了免不了对幕府产生威胁，即便是在幕府鼎盛期的足利义满（1358－1408）时代也不例外（这在动画片《一休》中可以感受到）。当时山名时氏一族共兼任十一国守护，号称“六分之一殿”（全日本总共分为六十六国），其余为土岐氏兼领三国，大内氏兼领六国。纵观室町幕府时代，强大的守护大名反抗幕府的事件连绵不绝，虽然他们最终都被镇压。在反叛与平叛过程中，各大名间的实力往往此消彼长，将军家则日益衰弱。

应仁之乱以后进入战国时代，原先占据着大量领地将军和守护大名，两只手终于抱不住这一大堆土地，地方上升始出现新兴的实质上领导独立政治实体的战国大名，而将军的政令仅行于山城一国尚且捉襟见肘。大名、豪族们争夺幕府权力时，武士中最高地位的将军往往成为牺牲品，被逐出京都是家常便饭。寻求庇护的他们很容易论为拥的野心的大名的傀儡。大名们之所以要利用将军，主要是由于将军名义上的权威地位尚存：幕府拥有对守护职的任命权，也几乎没有战国大名愿意公然违抗将军家。把将军纂在手心里意味着可以名正言顺地：挟将军以令诸侯”，因而能够统兵进京是战国大名们梦寐以求的事。在永禄十一年（1568）织田信长进京之前，把握京都实权的先后主要有大内义兴（驻留京都约十年）和三好长庆（控制京都约五年），两者都以将军为傀儡，维持残破不堪的室町幕府体制。除此而外的进京名人还有上杉谦信和今川义元。前者是战国大名中为数不多的忠于室町幕府的人物之一，永禄二年（1559）率兵五千进京，主要是接受关东管领一职以及充当三好氏与将军家之间的“维和部队”；今川义元出身足利将军同族的名门，且拥的控制京畿的雄心和与之相称的实力，可惜这些连同他的性命都在永禄三年的进京作战中因当时名不见座传的织田信和的意外破坏而烟消云散。

室町幕府第十三代将军足利义辉（1536－1565）于天文十五年（1546）即位，实权操纵在幕府管领细川家手中。天文十九年随着细川晴元与家臣三好长庆争夺畿内霸权的失败而被放逐至近江，直到永禄元年（1558）才与三好长庆议和回到京都，依仗上杉谦信、斋藤义龙、织田信和等大名的支助，才得以在三好长庆的控制下度日。常玩《信长》或《太阁》系列的玩友容易产生这样的错觉：足利义辉是被三好长庆攻杀的。其实三好长庆未必有弑将军之心，况且他先于义辉一年便已病死。这对于义辉是摆脱三好家控制的机会，然而可能也间接导致了义辉的死亡。永禄八年（1565）五月十九日，三好义继、松永久秀和三好三人众（三好长逸、三好政康、岩成友通）合谋在二条御所暗杀了久辉。义辉是冢卜传的剑术弟子，勇敢地舞刀以寡敌众而战死，年三十岁。死前的英勇多少为他留下了一些美名。

义辉死后，三好家内部在将军继承人的问题上产生了分歧和争斗，势力渐衰。义辉之弟，原本在奈良兴福寺出家的足利昭（1537－1597）在细川藤孝、和田惟政等人的帮助下外逃至越前，想依靠朝仓义景的力量再起。在了解到朝仓义景并无上京作战之意后便投奔了岐阜的职田信长。永禄十一年九月，信长拥义昭进京，以迅雷不及掩耳之势平定京畿，十月义昭就坐上了将军的宝座。

义昭对于信长的果敢利落非常满意，然而信长却不同于大内义兴和三好长庆，一开始就表现出更彻底的统一雄心。他拒绝担任昭授予的副将军成幕府管领务，表明自己不是将军之从属和不依靠到町幕府的残破体制的态度。经过一个短暂的表面上风平浪静的时期，义昭发觉自己是个地道的傀儡，在永禄十二年至元龟三年（1569－1572），信长连续就义昭的权限和言行提出指责，尤其指出不经信长同意不能擅自决定问题。这些举动无疑使义昭由感激转为憎恨。不甘于现状的义昭利用自己公有的权威，向周围反信长势力发出大量讨伐信长的密信，编织了“信长包围网”。据说，这种成功不能完全取决于义昭的努力，真正的幕后策划者是“甲斐之虎”武田信玄。

■信长包围网

参加“信长包围网”的主要势力有朝仓义景、浅井长政、武田信玄、本愿寺领导的一向宗徒、纪伊的杂贺党、毛利辉元以及六角、三好（包括松永）等被信长扫荡残余下的势力，在地理上几乎对信长形成了全包围。这些势力有的原本与织田家有着良好关系，有的互相之间矛盾重重（如浅井与六角，三好、松永与足利义昭都是仇敌）。与其说是义昭的号召，不如说是共同的威胁使他们拼凑到了一起。信长周边的大名在，只有盟友德川家康坚定地支持着他。

元龟元年（1570）四月，信长以朝仓义景拒绝进京参见将军义昭为借口而进攻越前，由于浅井长政的背弃，被迫撤军，六月二十八日，朝仓、浅井联军在姊川之战中被织田、德川联军击败，织田军还趁势夺取了浅井家的横山城。然而八月至九月，当大坂地区的三好三人众及其支援

者石山本愿夺与织田军战斗胶着之际，朝仓、浅井军乘虚大举进攻近江国的织田领地。织田方的织田信治、森可成等在佐和山城战死。信长急忙从大坂回援，朝仓、浅井军遁入比睿山，总人数越3万的军队依仗比睿山的天然险要与织田军打持久战。此时其它战线上的反信长军又开始攻击。给四面楚歌中的信长带来希望的是正亲町天皇要求僵持在比睿山的双主休战撤军的建议，朝仓义景考虑到入冬以后至越前的归路将被大雪遮断，同意暂时休战，信长因此得以摆脱窘境。

次年，伊势长岛的一向宗徒袭取了尾张小木江城，城主织田信兴(信长之弟)战死。五月，数万织田军进攻长岛以惨败告终，氏家卜全战死。九月十二日，包围网的中心比睿山延历寺被信长烧毁。但些举一时未并为信长的被动处境带来多大起色，由于本愿寺一向宗徒的加入，朝仓、浅井军丧失的战力得到一定补充，以及足利义昭也有号召畿内小大名起兵的可能，织田军的力量仅能满足维持战线而已。

就在信长焦头烂额之际，义昭的希望之星武田信玄终于一鸣惊人。元龟三年(1572)十月，武田信玄及北条家的援军共25000人从信浓收入远江，武田四名臣之一的山县昌景率军5千进攻三河，秋山信友率军2千向美浓进发——所有这些目标都属于德川、织田领地。武田信玄数年前占领今川家的骏河时还组织了水军，这次一并调用，海陆并进，其势直指京都。信长的盟友德川家康此时总兵力的1万人，其中除去各支城的守备兵力，实际决战用兵力仅8千人。信长则因为各地战况的逼迫，只派出由佐久间信盛和平手泛秀率领的3千救援军。

转眼之间，远江国内德川方的城大半陷落，武田的军锋直逼家康的居城滨松城9在远江、三河交界处)。鉴于实力相差悬殊，家康决意守城不出。然而，武田军竟然不顾滨松城，一口气西进三河。这对于家康来说是危险的。如果不出战拱手让出三河，将被切断与织田家的联系而陷于包围，几乎不可能再有胜机。十二月十二日，当武田军的细长队列通过滨松城西北方的三方原高地时，家康冒险出击，以图从背后偷袭，一鼓作气打乱武田军的阵脚。但武田信玄不愧是作战老手，鬼使神差地察知了家康的行动，立即命令全军反转，后队改前军，前军变后队。当德川军赶到三方原时，悲衰地发现武田军已列成鱼鳞阵等待着他们。此时撤军必将受追击而全军覆没，家康背水一战，以鹤翼阵突击武田军。虽然突破了武田军的前阵，但在信玄下令全军出击后，德川军终于承受不住而崩溃，家康狼狈逃回滨松城。PC游戏《德川家康》中的最初战役描述的就是这场“三方原之战”。

随后武田军又攻陷了三河野田城，形势一片大好。可是到这儿武田信玄的气数尽了，他突然发病（一说在进攻野田城时负重伤）且病势严重，次年(1573)在回甲斐的途中病死于信浓国的驹马。此前，在近江，拖住信长大军的朝仓军突然撤回越前，也许朝仓义景并不想成为信玄的伟大包围计划中的一个棋子，而欲作壁上观，收渔翁之利。总而言这，最初因为利益而凝结的“信长包围网”现在又因为利益而逐渐解体，以致最初被信长各个击破。

■室町幕府的灭亡

在京都，对于武田信玄的病痛一无所知的足利义昭正致为策划里应外合。天正元年(1573)三月，义昭在京都举兵5700呼应武田信玄，其中3700人随义昭驻于榛岛城，其余由三渊藤英率领守备二条城。义昭同时包围了织田方京都奉行村井贞胜的宅邸，贞胜只身逃出。三月末，织田信长率军入京，1万织田军包围了二条城。信长的和解提议被义昭拒绝，但义昭的坚定信心并没有起到积极作用，阵营内反对起兵并力主议的细川藤孝、荒木村重设靠到了信长一侧，义昭所期待的各地反信长势力的援军，也全都没有回音。特别是义昭的支柱武田信玄病重，已不可能进京，攻击三河的武田军已转入防御体制。陷于孤立的义昭在四月七日不得已接受了信长通过正亲町天皇提出的和议。然而为时已晚，当信长得知武田信玄在信浓国驹马死去的消息后，终于决定一举消灭室町幂府。

七月，信长在近江坂本集结了8万大军，包围了二条城，守将三渊藤英立即失去战意而投降。十七日，信长发动了对义昭所在的榛岛城的总攻，围城的有尾张兵5万与美浓兵2万，轻而易举地渡过涨水的宇治川，占据了城的外郭。义昭虽奋力抵抗，但3700人对于7万织田军几乎构不成阻碍，重臣们纷纷叛离。所幸信长也不愿承但杀害将军的污名，即以义昭交出嫡子义寻为人质作为条件提议停战。

至此，室町幕府最后的抵抗结束，足利义昭被剥夺征夷大将军职，送往三好义继的居城河内国若江城。统治了日本两个多世纪的室町幕府就此名实俱亡。

“重归最初”的连载已经进行了两期，大家对这个极具文化性的栏目有何想法？提倡玩家走出单纯的游戏，推动电玩文化在玩家中的发展，这一向是我刊的特点和办刊方向之一，邀请前鱼撰写这样一个连载也是作为今后增加相关栏目的一个试验。我们除了希望得到读者反馈外，也呼吁大家在接触游戏的同时，能关心一下其深层的内涵，并能从娱乐中获得学习的机会。

欢迎大家有关电玩文化方面的投稿，也欢迎大家提出建议和具有建设意义的选题，以求能尽我们最大可能提供给玩家乐于接受的知识。此外，大家如有有关日本战国历史的问题想作探讨，可寄来电脑工作室（北京清河邮局062信箱100085），由我们转达前鱼，并视版面在杂志上刊登。



第四期答案

1. 共有4处，分别是①天上的月亮；②高岭响的嘴；③刹那的眼睛；④刹那左手中的刀
2. 应选择B　3. 霸王翔吼拳
4. 鸟山鸣（"行星格斗"、"超时空之轮"等）、漆原智志（"梦幻模拟战"系列）、小林智美（"浪漫沙加"系列）、小林美智（"东京魔人学园"系列）、夏元雅人（"格斗之王'京"）、藤岛康介（"我的女神"）、郑问（"郑问三国志"）、美树本晴彦（"超时空要塞"）
5. 电子游戏与电脑游戏'97典藏本
6. 应选择①
7. 仙剑奇侠传、美少女梦工场、命令与征服、模拟城市、文明、暗黑破坏神、大航海时代等等
8. 浪客剑心、攻克机动队、幽游白书、天地无用、乔乔之奇妙冒险、篮球飞人、龙珠、美少女战士、金田一少年事件簿、北斗神拳、圣斗士星矢等等

幸运读者

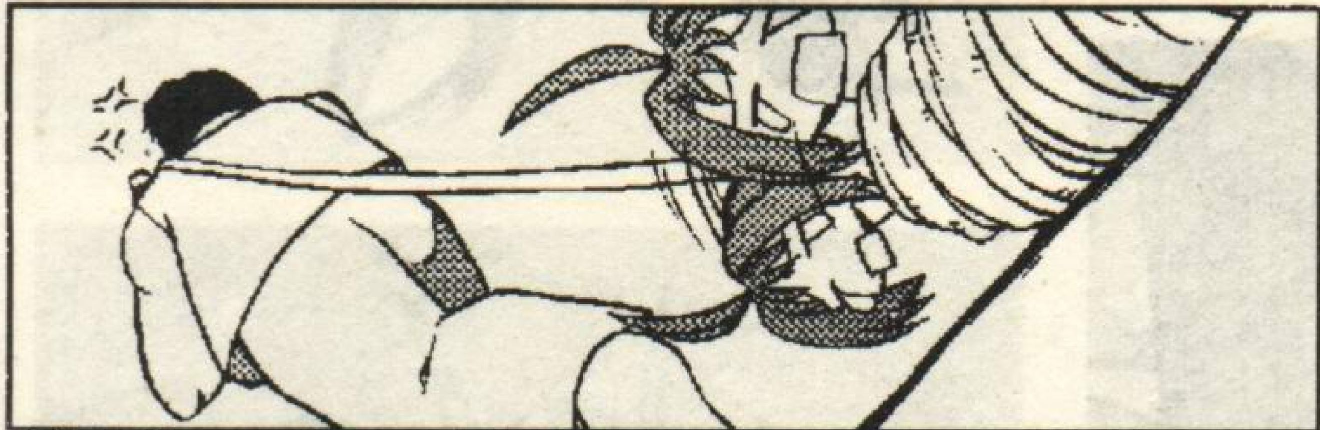
北京	刘纯	北京	董昌圆
石家庄	杨利军	天津	徐敏国
北京	赵英海	天津	孙明禄
西安	方克成	太原	黄勇
武汉	时远	武汉	赵宝青
广州	李晔	广州	黄保兰
贵阳	徐玉龙	昆明	庞欣
上海	崔利胜		

以上幸运读者本刊将发给奖品，请中奖者届时查收。










问题1

在左面的两幅图取材自"月华之剑士"，右面的图中与左面的图有着几处明显不同的地方，请问共有几处，分别在哪里？

（注意：印刷方面所造成的画面颜色深浅差异并非问题中所指的不同之处，所谓不同应是指多出或少掉的画中的要素，所以其它内容一概不包括在答案之内。）

问题2

请问，右图是下列答案中哪个人物的阴影：

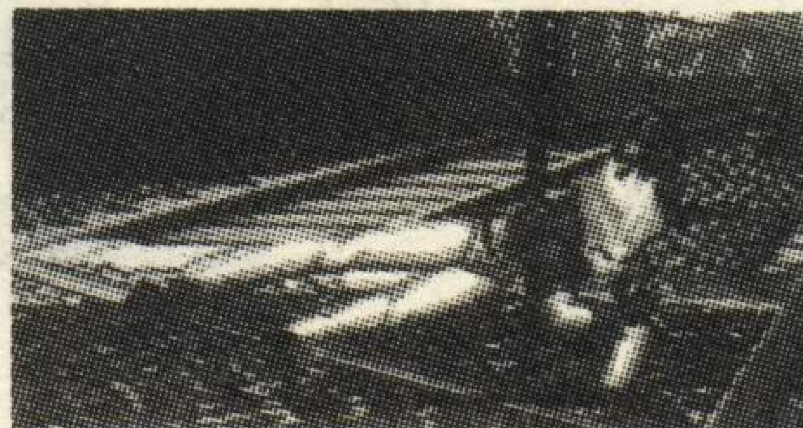
A. 克劳萨
B. 吉斯
C. Mr. BIG
D. 藤堂龙白



问题3

请问右图中二阶堂红丸的必杀技名字是哪一个：

A. 居合蹴
B. 真空片手驹
C. 反动三段蹴
D. 超级稻妻踢



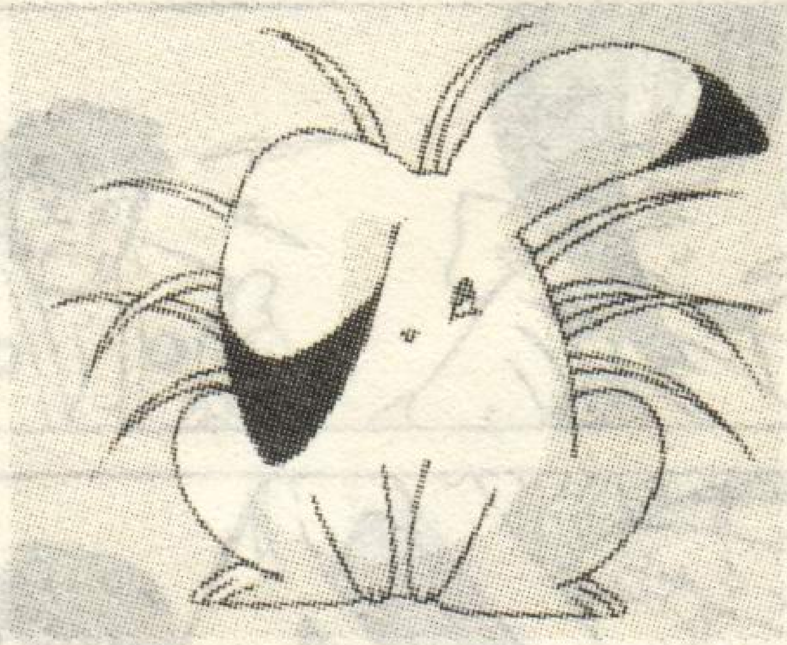


问题4

左面图中是『机器人大战』系列中出现的著名机体的Q版图片，请问，你能说出它们的名字吗？

问题5

在旁边的图中介绍的都是人气作品中的非人类经典角色，你知道它们的名字和出处吗？答出其中的六个便算合格！

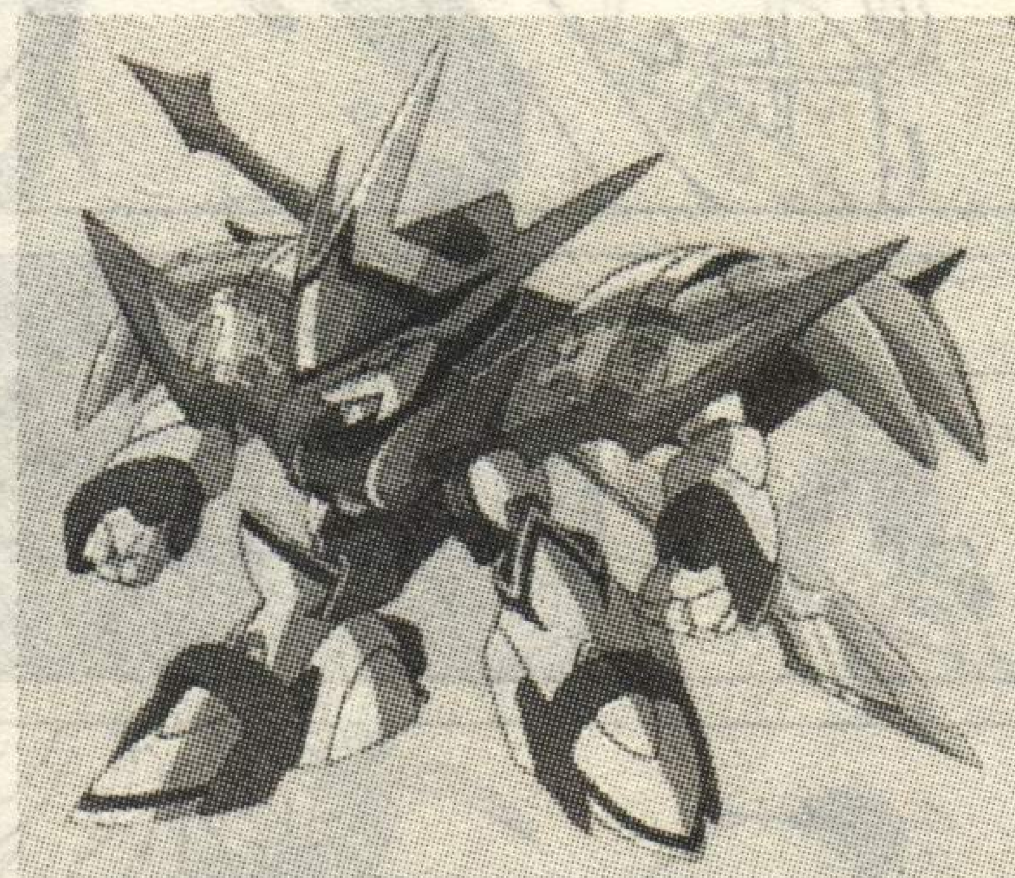


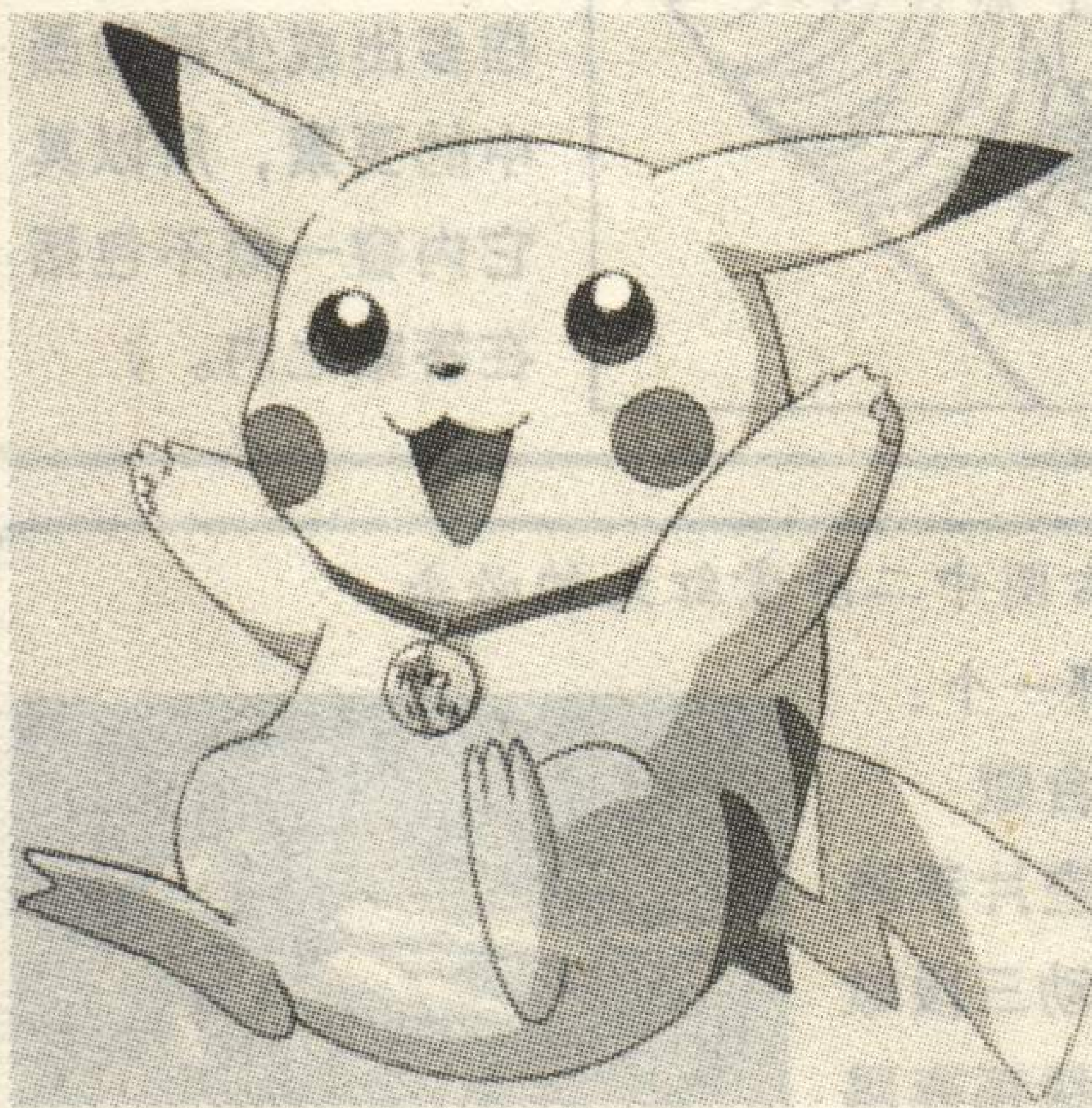


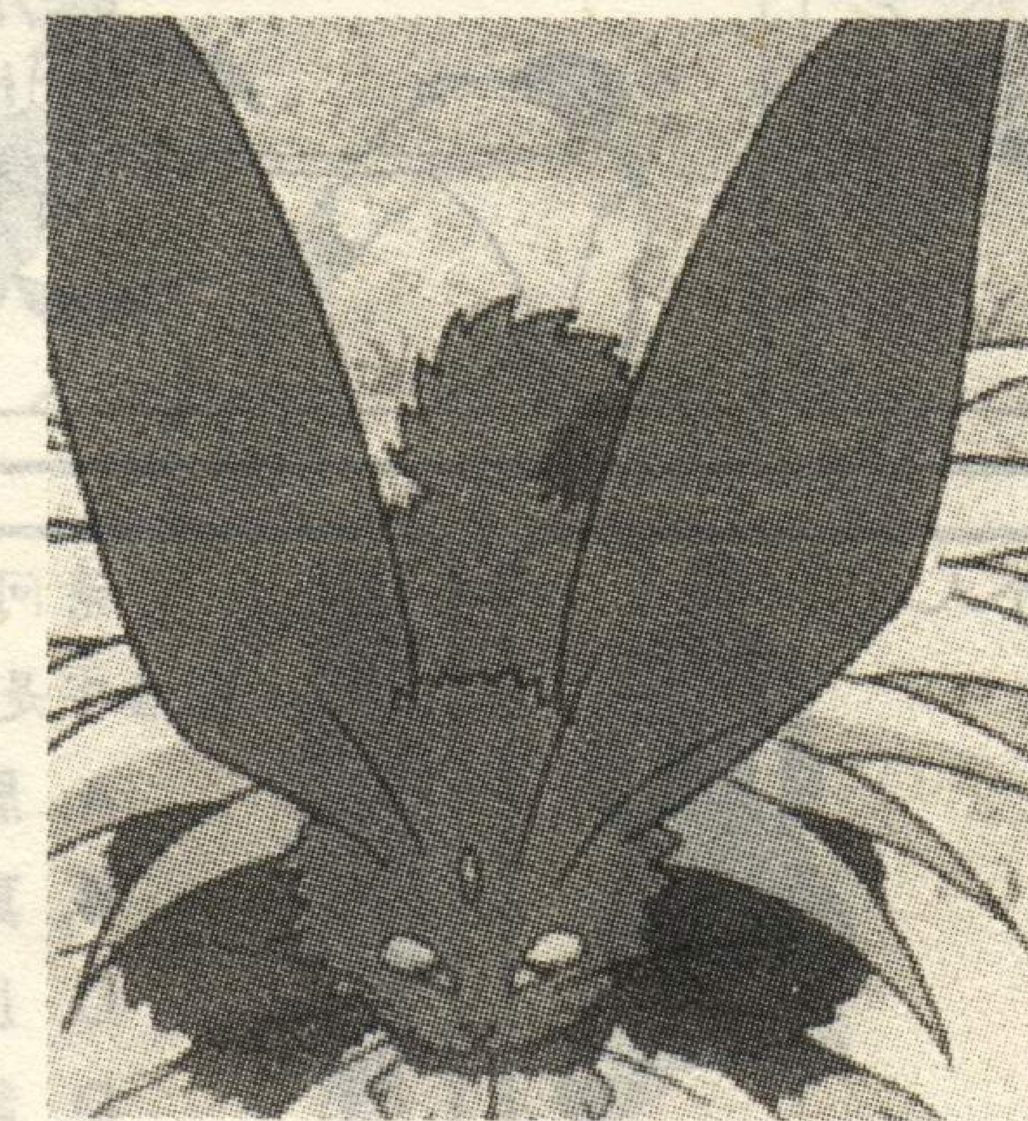


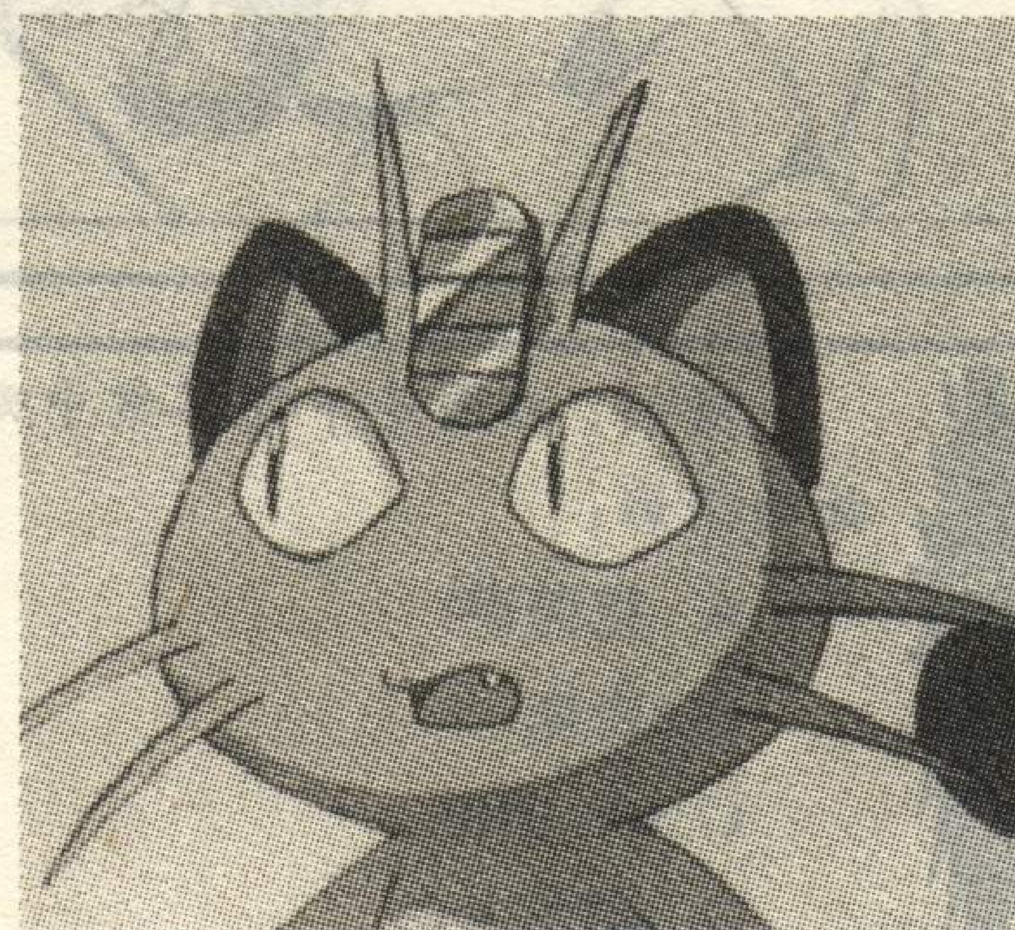












捕猴记









新感觉动作游戏登场了!





带来前所未有的冲击力!





机种:PS　类型:ACT　厂商:SCEI　发售日:'99年夏



プルムイプルムイ

モーフィングRPG

布鲁姆依

机种:PS　类型:RPG　厂商:布鲁姆依制作委员会　发售日:'99年7月

变身变身大变身!为玩家展现了奇妙的冒险故事!!

这是一款十分与众不同的作品,除了包含了极多动作因素的战斗及各种丰富的谜题外,其整体风格是过去的RPG中所没有的。下面,我们就为大家介绍这款奇妙非常的"布鲁姆依"!

玩者操纵的是一位失去记忆的少女玛多卡,她与可以进行各种变身的姆依一起开始冒险。姆依的变身主要取决于玛多卡所喂给它的料理,不同的料理,就会使姆依产生不同作用的变身。这些变身对于玛多卡冒险道路中的解谜和战斗都极为重要,可以说,"变身"是进行本游戏的钥匙。



◀在作品中,会有许多动物系的角色登场!



◀游戏画面素质较高,人物形象更是十分可爱!



与姆依协力进行战斗!

◀在迷宫中,姆依的变身是很重要的,它可以给玛多卡各种各样的帮助。玛多卡还可与姆依进行合体,这时力量会大幅度上升。

在不可思议的世界中的大冒险开始了!

在一个名为夫力普·赛特的地方,居住着被称为米诺斯的人们,他们的世界十分繁荣。但是,某天拥有控制世界的技术的米诺斯人突然离开了他们生活的地方,只留下布鲁一族。布鲁族一直等待着主人的归来,并且守护着世界的和平。又过了200年,某天"女神之森"中被称为"降临台"的古代遗迹上突然从空中落下了一位少女。布鲁村的少年姆依和它的孪生妹妹波普丽发现了少女,并称她为玛多卡。玛多卡与这对兄妹一起回到布鲁村,并在这里进行休养。

谁知,在每年一度的女神祭的前一天,黑之女神出现并抓走了波普丽。为了能够救回波普丽,玛多卡与姆依一起前去追赶黑之女神,两人的冒险就这样开始了……

等待主人公的将是怎样的考验呢?



布鲁村长老的孙子,拥有可以变身的不可思议的能力。它自幼生活在布鲁村,喜欢果子。

姆依

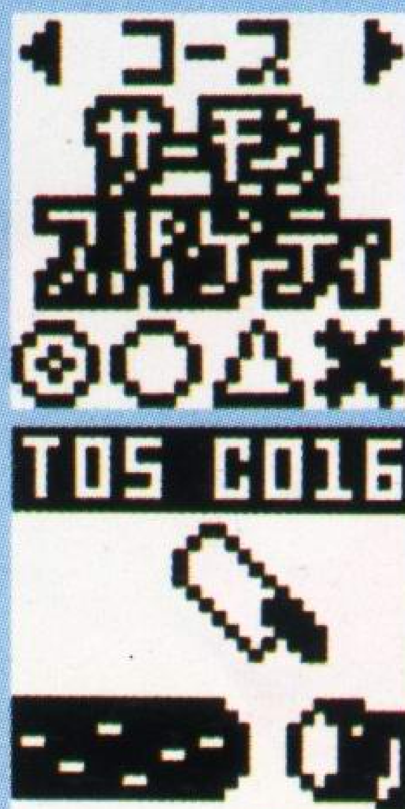


玛多卡

记忆完全丧失的少女,有可能是夫力普·赛特的后裔,趣味是料理。

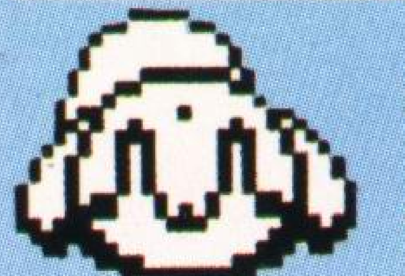
本作对应 POCKEK STATION

对应POCKET STATION,本作有近20种料理类的小游戏。玩者可以将POCKET STATION中的数据再读回到PS本体中,十分便捷!









终于见到了姆依的笑脸!

收集各种材料来制作料理然后便可去战斗!

玩者操纵的玛多卡身上总会携带着一个"食盒",制作料理所需的各种材料便都是放在这个食盒中。至于选择什么材料进行组合才能做出合格的料理,这就要借助传说中"秘方"的作用了。这些秘方散落在世界各地,你必须四处搜寻,在迷宫中或在村落里仔细地调查,然后才有可能获得,姆依的变身就全靠它了,同时这也是游戏发展所必要的条件。



▲在布鲁村中探索,不仅可从居民手中得到材料,而且还可取得秘方。

在最初的小村中进行探索!



►材料可在店内购买,也可在田中种植,此外也可在森林中拾到。

利用"秘方"来制作料理

在田中栽培出了小麦,在森林中拾到了栗子及果物,而在河水中则又钓到了鱼,这些丰富的材料究竟该如何使用,才可做出美味的料理呢?这就要取决于各位手中持有的秘方了。注意,姆依只有吃到适合的料理后才能变身,而其变身又会对游戏的发展起决定作用,所以携带各种必须的料理并活用姆依的变身将是整个作品的主题。



◄赶快给姆依制作可口的料理,接下来…

1 收集材料

在冒险开始的时候,玛多卡可以从自己的田中取得所要的材料。这时是通过种植农作物并最终收获一定成果,所以玩者务必注意在冒险的同时绝对不可忽视劳动。



森林中找到了材料

2 发现秘方

当主人公在市场购入食物的时候,有可能会发生特殊事件,这时便可取得秘方。在秘方中,会告诉玩者如何组合各种食材以完成自己需要的料理。当然,玩者也可以自己自由组合材料去创造新的料理,可效果就不知如何了?

仔细探索的结果





3 大变身!

发现了一幢奇怪的屋子,其二楼的门竟无法进入!此时,主人公就需要利用姆依的变身能力了,你只要喂给它相应的料理,姆依便会依照你的意图完成变身。这些变身作用各异,要灵活掌握。



◄姆依变成了梯子,终于可以顺利登上2楼了。

变



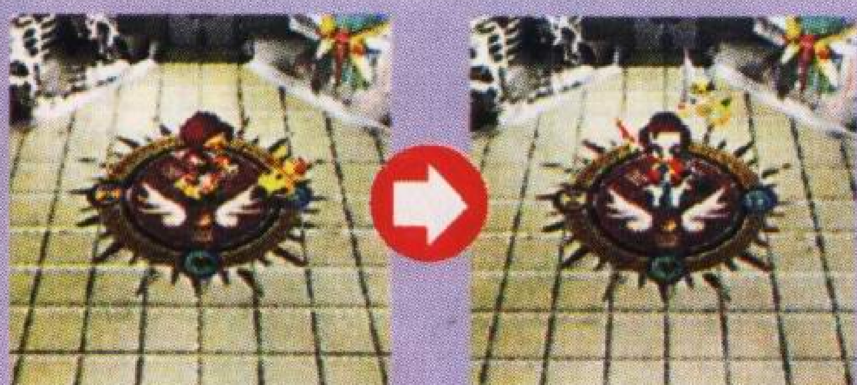


利用变身去打倒敌人

姆依不仅可以变身为道具来辅助主人公玛多卡的冒险,同时它也可变身为强力的武器或防具。姆依的变身一定要有被称为"POWER METAL"的道具才行,在本游戏的世界中共有五个POWER METAL,它们都隐藏在各地迷宫的最深处。为了集齐这些宝贵的道具,各位可要多多努力呀!



◄在迷宫的最深处发现了POWER METAL



▲METAL入手后,平常的玛多卡和姆依可变身为攻击力颇高的骑士。





▲◄在METAL入手后,玛多卡和姆依可以合体来提升POWER,这样战斗时便轻松多了。



◄在迷宫内部有许多陷阱,大家小心呀!



◄▼姆依变身为吉它,这究竟有什么作用呢?

巨大的BOSS出现在面前!

◄与巨大的BOSS相对峙,找到其弱点然后便要全力攻击!



THE KING OF FIGHTERS DREAM MATCH 1999™

格斗之王~梦幻之战1999

机种:DC　类型:对战ACT　厂商:WK　发售日:6月10日

期待已久的DC版"格斗之王"终于亮相!

主人公队



饿狼传说队



龙虎之拳队



怒队



超能力队



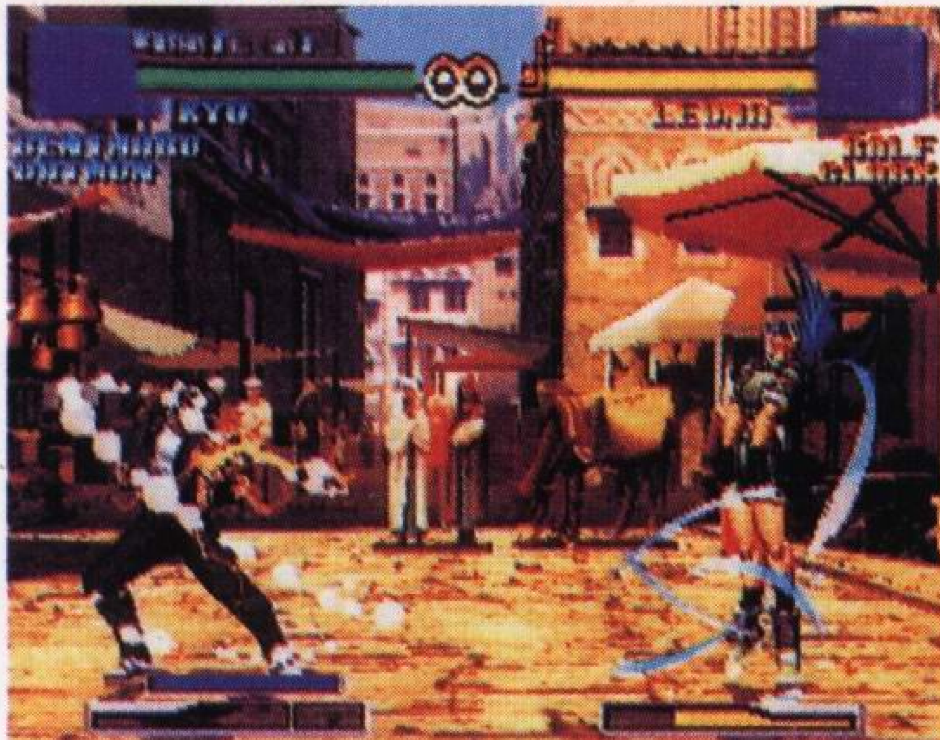
女性格斗家队



"格斗之王~梦幻之战1999"是在系列第五作"格斗之王'98~梦幻之战永不完结"的基础上制作的，作品延续了三对三的组队战斗形式，并依然有2种战斗模式(ADVANCED MODE和EXTRA MODE)可供选择。此外，玩家已十分熟悉的本系列的各种系统也都保存了下来。

DreamCast版的最大特色就是追加了最新的要素，比如将战斗画面的表演变得更加细致，片头又加入了高素技的动画MOVIE；不仅如此，本作还可与NEO GEO POCKET版的"格斗之王R-2"相接续。

游戏内容以"KOF'98"为基础!



▲左面是ADVANCED的草雉京，右方是EXTRA的列欧娜，可随喜好选择。



▶拥有众多实用技巧的二阶堂红丸。



◀巴西队的成员持有豪快的技巧。



游戏的细节进一步提升

在右方的画面中，各位如果仔细观察的话就可发现与NEOGEO版存在微妙的不同。首先是画面下方的能量槽，其设定发生了变化；此外，当技巧打中对手后，其效果是用半透明手法处理。总之，整体感觉更加亮丽，对战时的投入感也因此大增。



▼京的超必杀技炸裂开来，在火光中你隐可以看到后面的景色。

▲左下的能量槽十分引入注目，其形状与过去有了明显的不同。

背景 POLYGON 化，再现了纵深感！

PC 版的本作背景完全用 POLYGON 制作，以 3D 形式来表现。乍一看时，你也许觉得它与 NEO GEO 版的"格斗之王'98～梦幻之战永不完结"十分相似，但实际上却有着本质的不同！因为本作背景是立体化的，所以你可变换角度，体会前所未有的纵深感！在下面的画面中，介绍了部分的游戏舞台，至于是否全都使用，目前还尚未确定！



JAPAN STREET





◀▶这是以大阪的江坂 SNK 本社大楼为背景。

USA YARD



USA WHARF



JAPAN TEMPLE

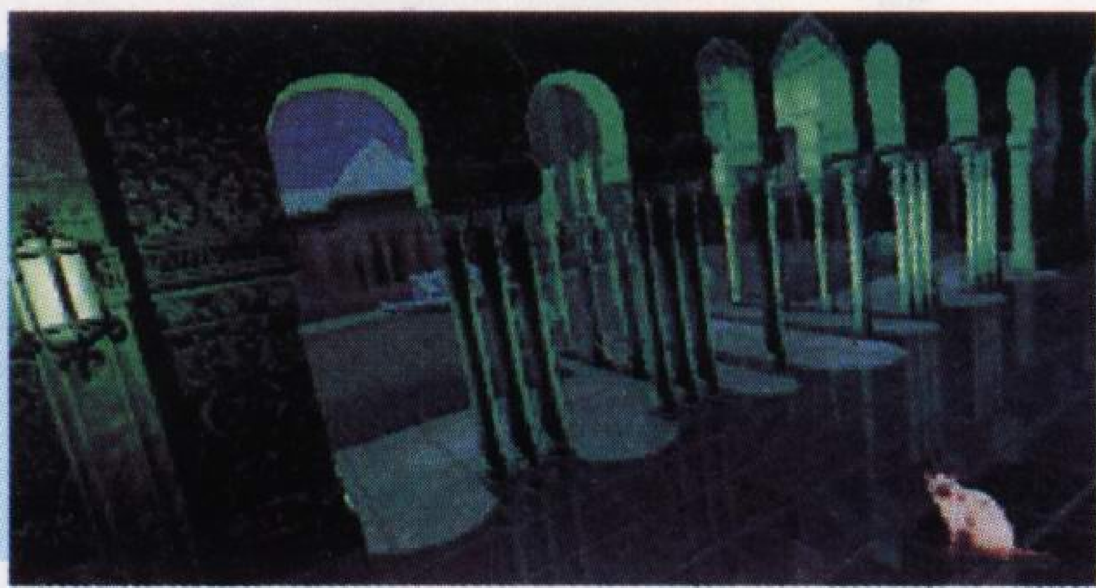


KOREA





SPAIN



◀▶有着众多的柱子，充分体现了远近的感觉。

金队





陈国汉　金家藩　蔡宝健

大蛇队




克里斯　社　莎米

'97 特别队





玛莉　山崎　比利

老爸队





琢磨　哈迪伦　柴舟

八神队





玛卓　庵　维丝

美国队





布莱恩　哈利　拉奇



单独角色　真吾



单独角色　卢卡尔

与"格斗之王 R～2"相连的可能性



使用专门的通信线可以实现 DreamCast 和 NEO GEO POCKET 的连接，对应软件则是 NEO GEO POCKET 版的与"格斗之王 R～2"。如果你是使用 DreamCast 版从 NEO GEO POCKET 版中获取情报时，可以得到许多隐藏的要素，而当你使用 NEO GEO POCKET 版从 DreamCast 版中获取资料时，则可使角色习得新的技能。

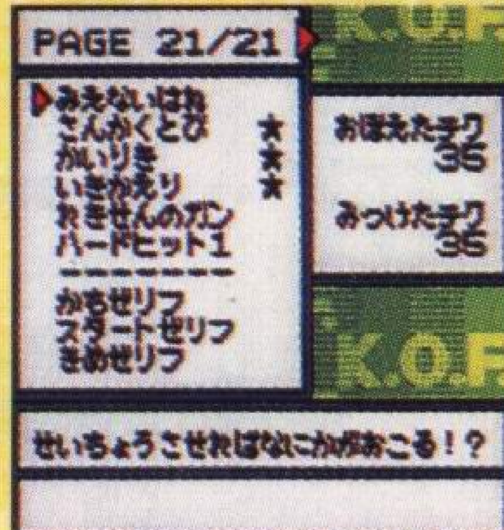
对应 MAKING MODE

▶可以给已存有的角色起自己喜爱的名子，对战胜利后还能习得"技能"，体会育成游戏的乐趣。





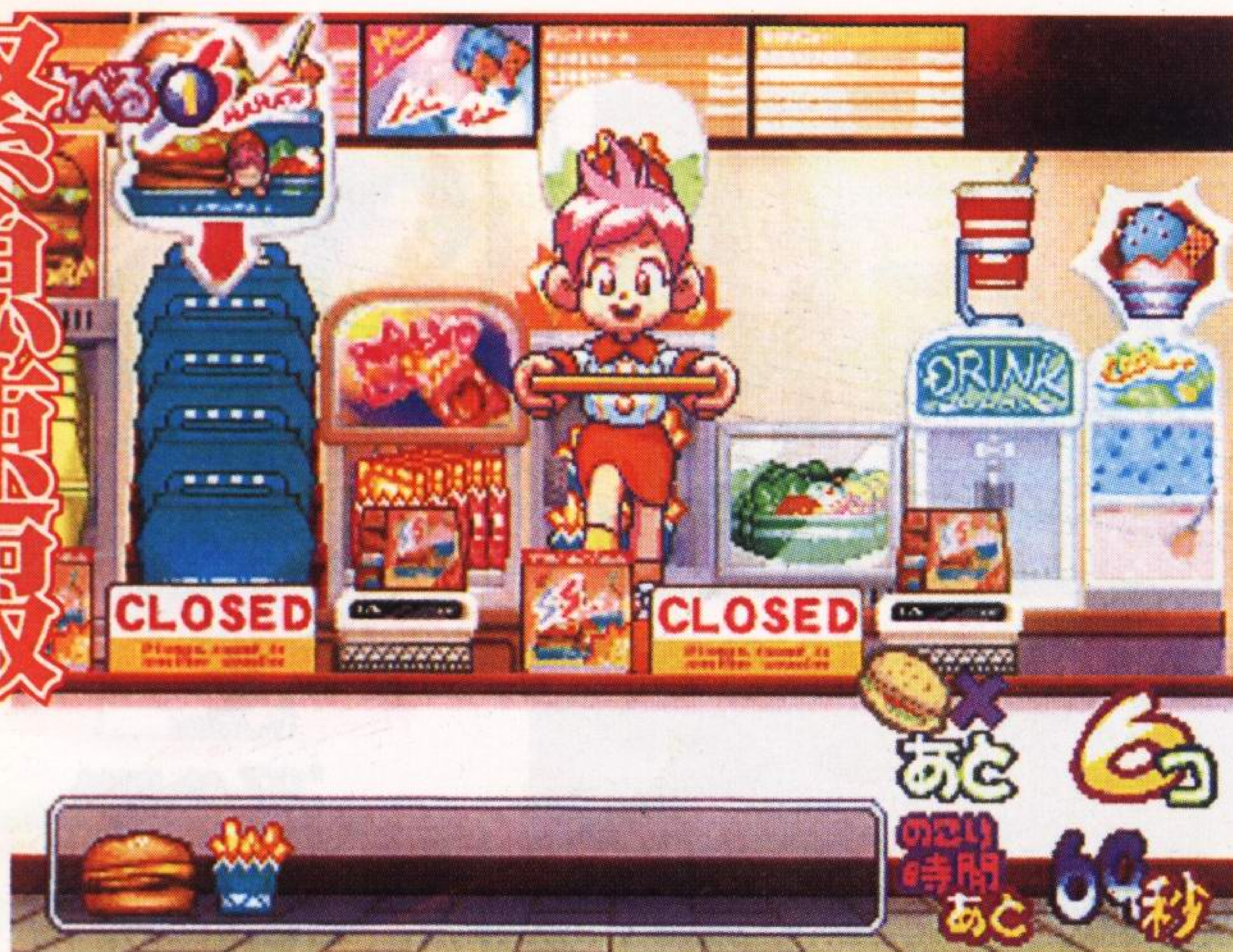




可以取得新的技能！！

◀所谓"技能"，是必须从 DreamCast 中获取资料，然后便能创造最强的角色！

紧急速报



ミラノのアルバイトこれくしょん
米拉诺的打工生活

机种：PS　类型：ACT　厂商：Victor　发售日：'99年夏

展现了女孩子梦想的生活的GAME!

本作品是以主人公米拉诺的日常生活为内容，展现了一个10岁女孩的有趣经历。游戏通过一些迷你GAME，可以让玩者体验各种各样的工作，同时还可赚取金钱购买自己喜欢的物品来装饰居室。

游戏由工作、购物及生活三个部分组成，每个部分都相互影响，有的还会使主人公米拉诺的状态值产生变化。怎么样，你不想进入这位小女孩的生活，去看看其中有什么艰辛和快乐吗？

生活

自由利用时间

用购买来的家具来布置房间，你可选择自己喜欢的行动，这就是"生活"部分。每天可以选择三种指令，如果选择"休息"，那么便可进入第2天!

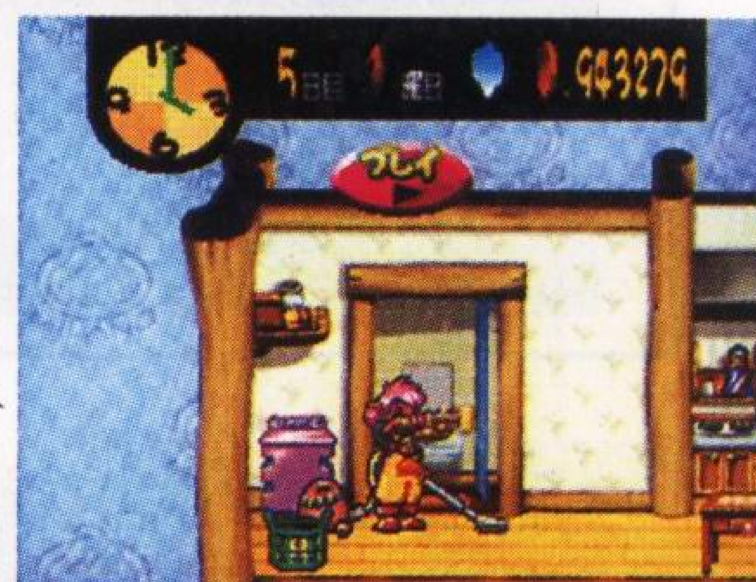


◀赶快购入商品来使自己的房间变个模样吧!



◀「占星」是在夜间才可选择的指令。

◀在米拉诺生活的小镇上，除了她的住宅之外，还有公园、商店等设施!



▲除了扫除之外，还可以选择洗涤、读书等指令。

购物

购买自己喜欢的物品

储存一定的金钱之后，便可以体验"购物"的乐趣了！你不但可以用买来的东西装点房间，有些特定的道具还可以使主人公行动的指令增加。



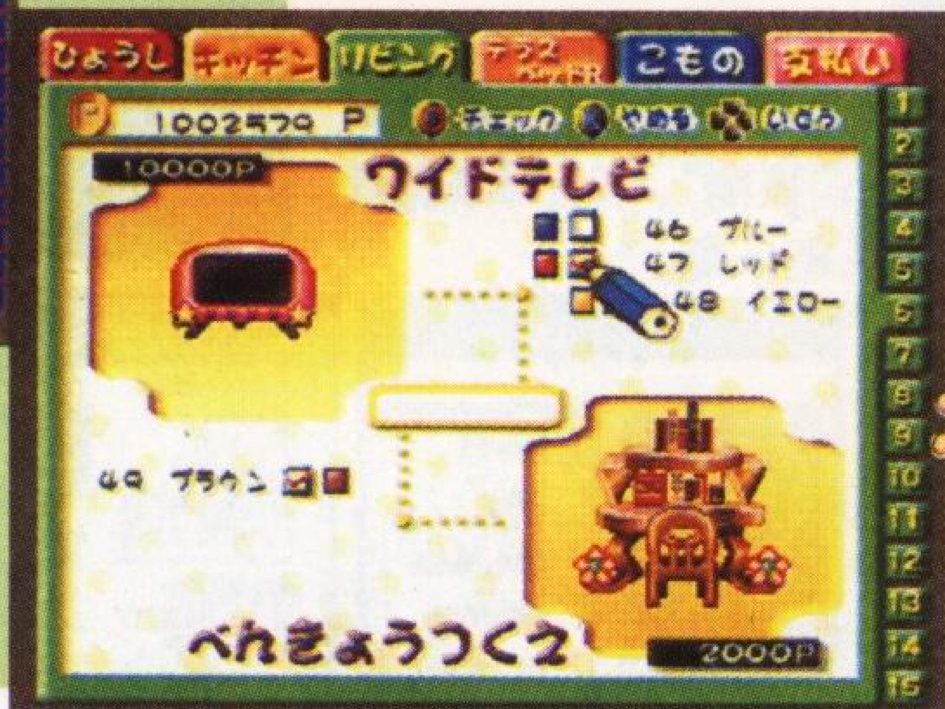
▶你可预定想要购买的物品，此时便需注意右方的画面。

十分有趣的小镇



◀按种类不同进行划分，十分清楚。

▶这些买来的商品究竟要如何安排才行呢？



尽快决定要买的物品吧!

状态值十分主要!

米拉诺的状态值包括"元气"、"知识"及"心"这三项，当"元气"值高时可以选择的游戏会增加；"知识"值高时游戏的难度会提高；"心"值高时游戏的限制时间则会延长。



▲身高、体重等数值对游戏也有影响。

通过迷你 GAME 体验打工的乐趣!

所谓"打工",实际上就是进行动作性颇高的迷你 GAME,当你完成之后会获得一定的奖金,随着种类和难度的增加,所得金额也会有所变化。当米拉诺的状态值达到一定程度后,她就可以进行高额的打工游戏。用打工赚的钱可以购买喜欢的物品以丰富生活,点缀房间。

挤牛奶

在限定的时间内,完成挤牛奶的工作便可以了。注意不要被园中的鸡或猪撞到,否则便会被撞飞,总之小心躲避是十分重要的。





飞天乱舞

▲◀这是个奇怪的世界,牛居然飞在天上。

小心横冲直撞的家伙

送外卖

乘坐小货车在限定的时间内将外卖送到指定的地点,如果在路上碰到其它车辆及障碍物,你的速度便会减慢。



▲◀在马路上还有许多可以提升速度的道具,千万不要错过呀!





一定尽快赶到目的地

洗盘子

在限定时间内,要将一定数量的盘子洗干净,然后放到台子上。注意,当有标记的盘子出现时便会有干扰物飞来,小心呀!







◀▲有些盘子是很难洗干净的,你要多加注意!

做蛋糕

这是在限定时间内制作出一定数量的蛋糕,你要将从上面落下的方格与下面的方格相组合,有二个不同的在一起便算 OK,而相同的在一起时则会抵消。

加油吧—

▲制作蛋糕的游戏十分有趣,注意要看准材料。

你能够制作出多少蛋糕呢?

偶像歌手

此时玩者必须按照从画面深处飞来的符号来按键,你应多加注意主人公手边的那条横线,在这个位置按键是最为适当的。





送货

按照客人的要求将其所需的商品正确地送达目的地,只要你能在规定时间完成一定数量,便算 CLEAR。









丰富多彩的迷你 GAME

在本作中,迷你游戏总会有八种,上面介绍的只是其中的一部分。这些迷你游戏乐趣十足,充满了吸引力!

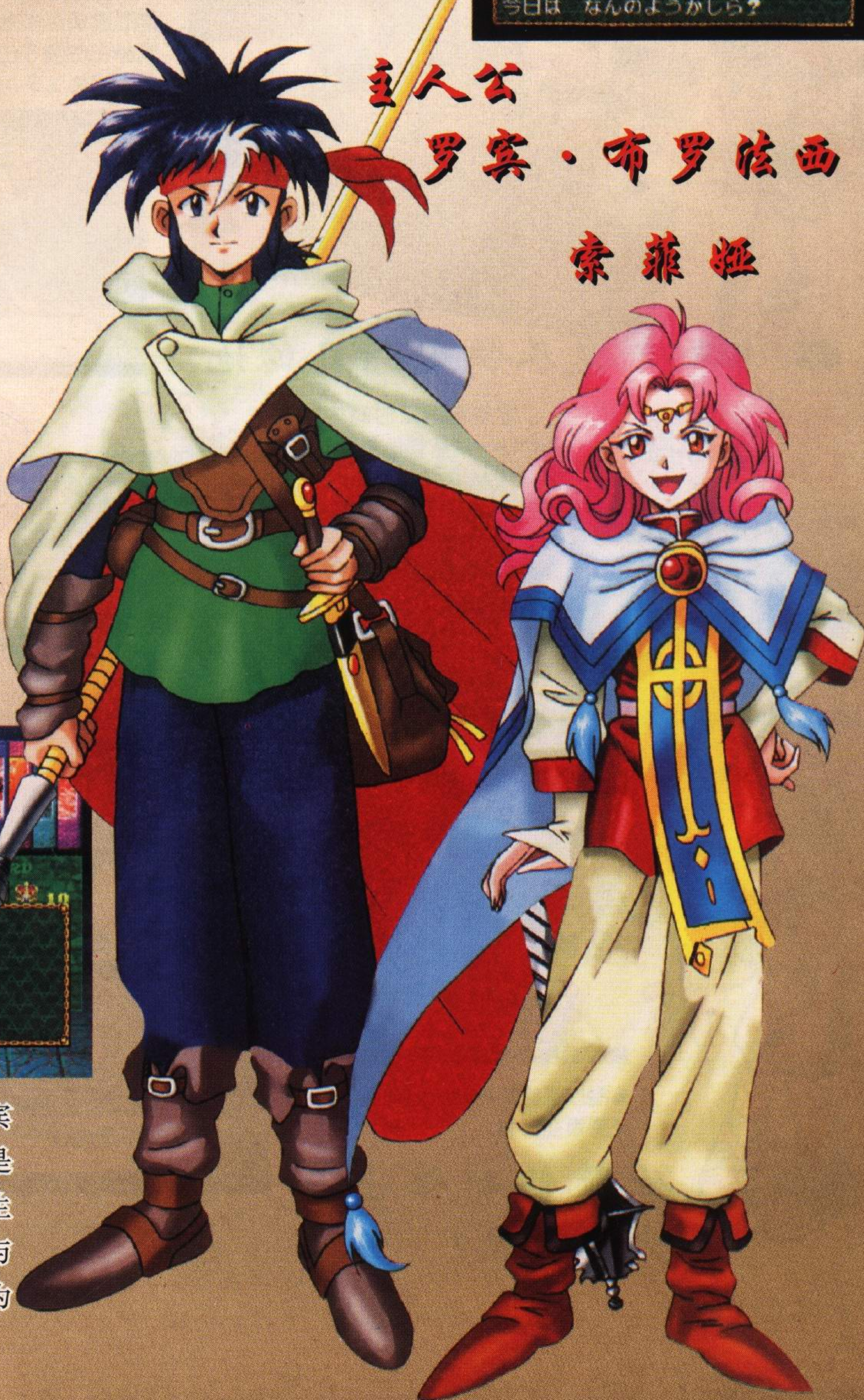
MONSTER COLLECTION





机种:PS
类型:RPG
厂商:角川书店
发售日:'99 年夏









圣利可尔的召唤术师罗宾参加了沙森的斗技大会，但是当决胜战来临的时候，却发生了意想不到的事件……罗宾与光之圣者修道士索菲娅一起为了解决事件而展开了旅行!

北京腾达游戏【邮购价目】

闯关族们的挚友!

类型	价格	邮费	类型	价格	邮费	类型	价格	邮费
PS7003 型	1150 元	50 元	世嘉土星(原配件/带原装大摇杆)	750/860 元	50 元	GB 厚机	285 元	25 元
PS7501 型(原装盘、手柄、AV 线)	1150 元	50 元	PS 电影卡(新型)	230 元	25 元	GB 掌机超薄	295 元	25 元
彩色 GB 机	567 元	20 元	世嘉彩色掌机 16 位	550 元	25 元	世嘉 MD 机	125 元	30 元
NEO GEO 彩色 **16** 位掌机送 **98** 格斗王 **R2**:**1250** 元　邮费:**30** 元								
本店由于工作繁忙,大部分信件未回请玩友们见谅。信件如需回复,请附上回邮信封及邮票。								

本店 GB 卡大部分均有编号,邮购玩家若有不便,在邮购时写清编号即可,以下目录将小游戏(如:俄罗斯,坦克之类)均省略为等。

GB 卡邮购价目(以下 GB 合卡均无重复内容)

类型	编号	所含游戏	价格
14 合 1	**(14VT205)**	**RB** 饿狼,吞食天地,小叮当赛车,机械人大战音速 **5** 代,蜡笔小新 **4** 代,俄罗斯,空手道,坦克,阿弥陀,仔熊物语,矿王,米老鼠,热恋四驱	**58** 元
13 合 1	JPS-012	口袋怪物(红)、(绿)、(蓝)、(黄)口袋大富翁,口袋情人,口袋收藏品,口袋英雄骑士传,口袋勇者斗恶龙,太空战士 4,第四次机器人大战(中),朱罗记(中),天外魔境 Ⅱ(彩卡	180 元
11 合 1	**(DY-04)**	**RB** 饿狼、洛克人 **5**、冒险岛 **3**、蜡笔小新 **4**、美少女战士、柯拿米篮球、康老鸭 **2**、小叮当 **2**、赛车英雄、四川省等	**45** 元
13 合 1	**(DY-05)**	桃太郎、洛克人 **5**、**RB** 饿狼、魂斗罗、泡泡龙 **3**、地球保卫战、**F-1** 小子、骰子转盘、炸弹杰克等	**45** 元
9 合 1		太空战士(中)、三国志(中)、天外 Ⅲ、超魔神、信长野望、太战略 Ⅱ、网球炸弹	**80** 元
7 合 1	**(LY9907)**	第二次机器人大战(中文),吞食天地(中文),三国(中文),太空战士,沙特传说,创世纪外传,鬼神降临	**78** 元
12 合 1	M3201	勇者斗恶龙,三国志(中),第二次机械人大战中,吞食天地,太空战士 Ⅲ,隐忍 5,女神转生,信长野望,魔界塔士传传,创世纪传传,妖精物语,机械恐龙	115 元
	AG901	96 格斗王,洛克人 1、2、3、4、5 代,玛莉 Ⅳ,玛莉兄弟,水管玛莉,玛莉医生	44 元
32 合 1	(BJ008)	饿狼 3、98FFA、炸弹超人 2、小叮当赛车、冒险岛 2、超级玛莉、玛莉医生、太空防卫战、役满麻雀、热恋四驱、俄罗斯方块等	43 元
5 合 1	**(BM502)**	**96** 格斗,幽幽白书,鬼男熟,成龙功夫,绝对无敌	**40** 元
5 合 1	**(AG503)**	快打旋风,七龙珠,中国功夫,恶魔城,**SD** 战国传	**38** 元
8 合 1		得智大全 Ⅲ 代:口袋黄、太空 Ⅳ(中)、口袋红、吞直(中)、三国志(中)、96 格斗、天外 Ⅲ、黑巴斯钓鱼王	**110** 元
8 合 1	**(AG811)**	侏罗纪 Ⅲ(中文版)),**98FIFA**,索尼克 **5**,卡拉久村,疯狂泰水 **2** 代,克星兄弟,爆破俄罗斯,蓝精灵 **2** 代	**98** 元
25 合 1	**(25DB010)**	饿狼 **RB**,**96** 格斗,**98** 世界杯,小叮当,星舰迷航,泡泡龙 Ⅲ,音速小子 **5**,**98** 海战,虎鸽等	**90** 元
15 合 1	**(15DB995)**	**98** 世界杯,**98FIFA**,虎鸽二代,大怪物,索尼克 **5**,猫捉老鼠,兔宝宝等	**58** 元
6 合 1	**(AG603)**	蜡笔小新,忍者龟 **3**,小叮当,对战轰炸人,冒险岛,米奇老鼠	**38** 元
18 合 1		第二次(中)、太空战士 4(中)、三国志(中)、情花降、超级玛莉欧、明星篮球、扑克方块、空手道专家、坦克大战、网球、泡泡龙、宝石传说、扑克小子、麻雀	**85** 元
8 合 1	**(AG802)**	玛莉 **6**,迷你四驱,三国中文,女神转生,太空战士,信长野望,大战略,隐忍者	**88** 元
13 合 1	**(6B74A)**	饿狼传说 **RB**,**96** 格斗王,沙漠风暴,菲力猫,超级篮球,自由搏击,米奇老鼠等	**50** 元
29 合 1	DC-071	大盗伍(彩)、陆海空大战略 2、口袋黄、96 格斗、首都高速赛车、上海 POCET、名侦探柯南 2、太空四中文、云国志中文、吞 Ⅲ 中文、第二次中文、雷光战士、龟 3、冒险岛 Ⅲ……29 个节目无重复(彩卡)	175 元
52 合 1	**BJ5006**	饿狼 Ⅲ,**98FIFA**,桃太郎,忍者神龟 Ⅲ,蝙蝠侠 Ⅱ,超级玛莉,网球大赛,宝石传说	**42** 元
37 合 1	**(JK-063)**	格斗学国,装甲奇兵 Ⅱ,小叮当时空飞越大未来,坏玛莉 **2**,**96** 格斗,三国中文,洛克人 **3**,美少女 **R**,幽白 **4**,剑勇传说,门球弹 **2**,轰炸超人 **3**,音速 **5**,咸蛋超人,妖精物语,热血足球,双截龙 **2**,雪人 Ⅱ,俄罗斯聚(彩色)	**174** 元
19 合 1	**DC-066**	轰炸起人大冒险,口袋彩色,首都高赛车,**98** 极速快速,妖精物语,俄罗斯方块,钻石大盗等(全彩卡)	**100** 元
14 合 1	**14VT205**	饿狼 Ⅲ,吞食天地,机械人大战,小叮当赛车,音速五代,小新 **4** 代,四驱等	**45** 元
19 合 1	**19VT8003**	太空战士四(中),黄口袋,首都高赛车,超级玛莉兄弟,玛莉医生,俄罗斯方块,太空战士 Ⅲ(彩卡)	**85** 元
12 合 1	(JR1204)	赛尔达传说、星之卡比 Ⅱ、第二次、太空战士 **3**、俄罗斯 Ⅱ、玛莉等	**60** 元
13 合 1	**BM0226**	饿狼 Ⅲ,**96** 格斗王,沙漠风暴,菲力猫,赌王之战,超级篮球,自由博击,米老鼠,热血四驱	**42** 元
32 合 1	**JPS-006**	**96** 格斗王,天使之翼,双截龙,小叮当,魂斗罗,平安东京怪兽,世界杯纲球,口袋惑星传说,冒险岛,森林奥探,异形等(彩卡)	**55** 元
20 合 1	**JPS-008**	洛克人 **1**、**2**、**3**、**4**、**5** 代,洛克人世界,役满,泡泡龙 Ⅲ 等(彩卡)	**55** 元
10 合 1	**(JK-001)**	斩红郎,**96** 格斗,饿狼,榆打旋风 **2**,英雄榜,幽白 **4**,忍龟 **3**,蜡笔,索尼克 **5**,美少女 **R**	**113** 元
11 合 1	**(6474C)**	**RB** 饿狼、洛克人 **5**、冒险岛 **3**、蜡笔小新、美少女战士、柯拿米篮球、唐老鸭 Ⅱ、小叮当、赛车、四川省、俄罗斯	**43** 元
88 合 1	**(DY011)**	冒险岛 **3** 代、忍者龙剑传、花式撞球、米奇、企鹅、金刚、玛莉医生、俄罗斯等	**27** 元
9 合 1	**(JK-021)**	超级装甲奇兵,口袋绿,风来西林,宠物,洛克人,**95** 格斗,三国中文,太空战士,四驱	**120** 元
7 合 1	JPS-016	魂斗罗 6、兔宝宝、冒险岛 Ⅱ、大坦克、炸弹人、智慧方块、兔库 2	**30** 元
12 合 1	**(JK-026)**	大金刚 **3**,口袋(青),大盗伍佑卫门,恶魔城 **3**,洛克人 **5**,**96** 格斗,樱桃小丸子,太空 Ⅲ,玛莉 **2**,三国中文,骑士物语,魔法骑士	**125** 元
120 合 1	**JK-059(B)**	饿狼特别版,**96** 格斗王,朱罗记 Ⅱ,**NBA**,又截龙 Ⅲ,格斗快打,汤尼兔,世界足球等(彩卡)	**53** 元
6 合 1	**(JK-019)**	养宠物鸡,口袋绿,太空战士 Ⅲ,女神诞生 Ⅱ,圣剑传说,三国中文	**103** 元
8 合 1	**(8A08)**	**MK3**(真 **3**),玩具总动员,索尼克,书本冒险,林宝坚赛车,龟 **3**,达菲鸭,虎鸽	**53** 元
6 合 1	**(6A01)**	**97FIFA**,狮子王,小木偶,蓝精录 **2**,虎鸽,杀手学堂	**55** 元
5 合 1	**(5A01)**	真人快打 **3**,**97FIFA**,风中奇缘,小木偶,阿拉丁	**48** 元
26 合 1		格斗 96、侍魂 Ⅲ、快打旋风、95 格斗、饿狼 Ⅱ、英雄榜、龙珠 2、幽游白书 4、斗神传、洛克人 5、美少女战士 R、篮球飞人、忍者桃太郎、天使之翼、狮子王、魂斗罗 Ⅱ、龟 Ⅲ、蜡笔小影 4、小叮当、四驱车 Ⅱ、热血硬派、冒险岛 Ⅲ、超级玛莉兄弟、役满、俄罗斯方块、玛莉女孩(彩共通版)	165 元
11 合 1	**DQ-002**	勇者斗恶龙,俄罗斯方块,忍者龟 Ⅲ,雪人兄弟,世界杯保龄球(彩卡)	**115** 元
12 合 1	**(12ZH)**	吞食天地(中文)、三国(中文)、第二次(中文)、**98** 世界杯、太空战士 Ⅲ、大战略、金货玛莉、信长野望、大金刚 Ⅲ、泡泡龙、洛克人、音速鼠	**113** 元
12 合 1	**(12E)**	第四次(中文)、口袋(红)、魔法阵 **2**、大战略、第二次机械人、信长野望、太空战士 **6**、暴龙世界、役满、方块 Ⅱ 等	**73** 元
6 合 1	JPS-015	音速 5、热血足球、俄罗斯方块、玛莉医生、解之迷小子、南极企鹅	**30** 元
38 合 1	**(PC-1015)**	恶魔城 **3**、传说骑士、宝石传说、四驱小子、炸弹杰克、太空防卫战	**30** 元
26 合 1	**JPS-009**	**96** 格斗王,朱罗记公园 Ⅲ,泡泡龙 Ⅲ,忍者龟 Ⅲ,玛利 **4**,彩虹岛,双截龙 Ⅲ,兔宝宝,**N64** 玛利,街霸 Ⅲ 等(彩卡)	**55** 元
8 合 1	**(AG806)**	街霸 **2**、魂斗罗、泡泡龙、小叮当、智慧方块等	**38** 元
30 合 1	DC-068	萨尔达 OK、口感黄、新轰炸超人(彩色加强版)、蚂蚁雄头、恐龙战士、故明探险、猫咪抓小鸟、98 极速快感、青蛙过街、96 格斗、天使之翼、恶魔城 Ⅲ、幽白 Ⅲ、洛克人 Ⅲ、龟 Ⅲ、雪人兄弟、玛莉兄弟……	**175** 元
17 合 1	JPS-007	96 格斗、热血躲避球、热血进行曲、热血新记录、热血排球、热血硬派、热血小子、热血快杰、役满、俄罗斯方块、玛莉医生、打砖块、平安京怪兽、越野加车费、企鹅、打击方块	48 元
20 合 1	JPS-008	洛克人 1、洛克人 2、洛克人 3、洛克人 4、洛克人 5、泡泡龙 3、役满、玛莉网球、玛莉医生、智慧方块	48 元
32 合 1	**BM115(A)**	饿狼 Ⅲ,泡泡龙 Ⅲ,**96** 格斗王,叮当赛车,高速 **5** 代,玛莉,坦克大战,役满,热血四驱,小和尚	**42** 元
10 合 1	**(AG1001)**	三国英雄传、**96** 格斗、鬼太郎、大富翁、疯狂赛车、创世纪外传、役满等	**80** 元
8 合 1	**(AG803)**	**96** 格斗、虎鸽、忍者龙剑、玛莉、碎石战士、南北拳	**45** 元
12 合 1	**(6B74B)**	**RB** 饿狼、炸弹、俄罗斯、恶魔城、宝石捷赛车、泡泡龙 **3**、蜡笔小新、热血足球、玛利天地等	**45** 元
12 合 1	**(12RPG)**	第二次机械人、吞食天地、龙珠 **Z**、大战略、格斗中国人、玛莉、俄罗斯等	**75** 元
8 合 1	**(6B75A)**	**RB** 饿狼、音速 **5**、热血系列运动等	**60** 元
19 合 1		96 格斗王、饿狼(特别版)、花木兰、飞龙拳外传、樱桃小子、魂斗罗 6、绝对无敌、越野机车、扑克……(共通版)	**48** 元
30 合 1		饿狼(特别版)、音速 5、快打旋风 2、恶魔城 2 代、洛克人 3、90 坦克、太空侵略者、方块、保龄球、杰克炸弹人、矿王、俄罗斯、役满、新食鬼、妖精物语	**50** 元
14 合 1	**(JR-1401)**	杀人事件 Ⅱ、音速 **6** 代、**96** 格斗王、恐龙猎人、泡泡龙 **3** 代、玛利、中国拳外传、花式撞球等	**60** 元
7 合 1	**(BM701)**	玛莉 **6** 代、破坏玛莉、玛莉四、玛莉医生、玛莉水管工、玛莉网球、玛莉撞砖	**40** 元
8 合 1	**BM115(B)**	饿狼 Ⅲ,**96** 格斗王,街霸 Ⅱ代,桃子,**N64** 玛莉,魂斗罗,雀四郎,米老鼠	**42** 元
28 合 1	JK-826	忍者龙剑传、花式台球、超级玛莉兄弟、上海坦克、仓库番、雷霆战机、水管、玛莉医生、役满、神奇老鼠	**20** 元
11 合 1	**(11VT112)**	**96** 格斗、大金刚 Ⅲ、机器人大战、役满等	**60** 元
5 合 1	**(AG506)**	**98FIFA** 足球、克星兄弟、天使老人、叮当、小精灵	**38** 元
56 合 1	**(GA008)**	玛莉,魂斗罗,蜡笔小新,玛莉医生,仓库番,射击方块,阿弥驼等	**40** 元
48 合 1	**(GA006)**	蓝精灵,小新 **4**,美少女战士,俄罗斯方块,太空侵略者,撞砖,坦克等	**40** 元
18 合 1	**(GB005)**	**96** 格斗,龙珠 **2**,美少女战士,动物蓝球,大金刚 Ⅱ,霹雳杀手,狮子王,斗神传,龟 **3**,冒险岛,足球,玛莉,网球,米老鼠,撞砖等	**58** 元
28 合 1	**(JK-025)**	**96** 格斗,轰炸队,金钢战士,天使之翼,美少女战士,蓝球飞人,玛莉医生,忍龟 **3**,忍者龙剑,世界杯,怒之要塞,鸟人战队等	**105** 元
19 合 1	**JPS-001**	**96** 格斗王,饿狼 Ⅲ,花木兰,飞龙拳外传,樱桃小子,魂斗罗 **6**,绝对无敌超级人,越野战车,大富豪,格斗王,中国英雄,飞龙战士等(彩卡)	**55** 元
88 合 1	**JK-060(B)**	**96** 格斗王,高速 **5**,阿拉丁,米老鼠,恶魔城,明星蓝球,双截龙,泡泡龙,吸血鬼等(彩卡)	**53** 元
26 合 1	JK-825	热血高校、蜡笔 4、超级玛莉、泡泡精灵、雷霆战机、保龄球、打砖块、玛莉医生、神奇老鼠	**30** 元

北京腾达游戏【邮购价目】

闯关族们的挚友!

合卡	编号	游戏	价格
	(AG003)	樱桃小丸子,激色 3,蜡笔,俄罗斯,网球,玛莉,撞砖,小丸子等	36 元
22 合 1	(JPS-003)	96 格斗王,95 格斗王,98 世界杯足球,N64 玛莉,小精灵,逃狱金刚等	50 元
40 合 1	(GA005)	幽白,元祖快杰,米奇老鼠,滚动方块,黑白棋,撞砖,俄罗斯,役满	35 元
16 合 1	(S16)	斗神传、格斗天王 95、幽白、龙珠 Z、腊笔小新、玛莉、俄罗斯、玛莉医生、越野电单、子熊物语等	43 元
20 合 1	(20B03)	音普森家族、亚当斯家族、明星摔角、机器战警、小鬼发家、忍者蛙、终极神鹰、王者之剑、黑白棋、泡泡精灵、撞球、空手道、机车等	43 元
3 合 1	(DQ301)	勇者斗恶龙怪兽篇、三国Ⅲ(中)、杀人事件(彩卡)	60 元
12 合 1	(JPS-011)	勇者斗恶龙(彩),球玛莉欧Ⅱ(彩),海陆空大战略Ⅱ(彩),大富翁(彩),英雄骑士(彩),袋怪物金(彩),新机械人大战(中),三国演义(中),太空战士(中),音速小子五,泡泡龙Ⅱ,N64 玛利(彩)	180 元
11 合 1	AG1101	太空战士 4 代(中),吞食天地 3 代(中),三国志(中),柯男 2 代,大战略,第二次机器人大战,信长野望,鬼神降临,魔界塔 3(中),三国英雄传(中),豪化列车杀人事件	129 元
17 合 1	(JPS-007)	96 格斗王,热血避球,热血进行曲,热血足球,热血记录,热血排球,热硬,热血小子,热血快乐,平安怪兽	50 元
12 合 1	001	坏玛莉欧 1 · 2、玛莉兄弟 1 · 2、玛莉大集合 1 · 2、N64 玛莉、玛莉女孩、玛莉医生、大金刚 3、格斗 6、俄罗斯方块	115 元
28 合 1	TD-028	特攻队,口袋(红)、(黄)、(绿)、(青),首都高速赛车,大坦克,网球,电单车,太空战略	115 元
12 合 1	003	陆海空大战略、司令官、口袋怪物(绿)、月影村、三二四驱 GB、天地吞食、鬼太郎、三国、希望之剑、创世纪外传、领土模拟战	115 元
15 合 1	004	大金钢 3、95 格斗、机器人大战、秘宝传说、雷光战士 2、斗人魔镜传、SD 战国传、银河时代、王国物语、阿雷沙、家庭战争、沙特传说	109 元
16 合 1	005	吞食、坏玛莉欧、天使之翼、幽游白书 4、灌篮高手、美少女、三国中文、热血硬派、女神转生外传、时空霸者	109 元
26 合 1		96 格斗王、诛罗记Ⅲ、泡泡龙 3、激龟 3、超玛莉克弟 4、彩虹岛、双截龙Ⅲ、兔宝宝、菲力猫、玛莉医生、太空入侵者、越野机车赛、智慧方块	48 元
?	?	96 格斗、音速 5、阿拉丁、米奇:恶魔战、明星 NBA、沙滩排球、汉堡、小精灵、弹子台、超级玛莉兄弟、泡泡龙、坦克、玛莉医生、太空侵略者、网球、机车大赛、空手道、雷艇战机、保龄球、炸弹人、南北拳	48 元
12 合 1	019	音速小子 5、樱桃小丸子、音速战士 3、音速撞砖、美少女妹妹、火战车、方块、音速人 5、音速打砖块、坦克、改造人 2、玛莉医生	110 元
29 合 1	010	96 格斗、三国中文、吞食中文、机器人大战中文、口袋怪物黄、口袋情人、陆海空、饿狼、太空战士、雷光战士、魔神英雄传……	169 元
25 合 1	011	坏玛莉欧 2、勇者斗恶龙、俄罗斯方块……(普通机同时兼容)(彩卡)	104 元
14 合 1	012	机器人大战、吞食、三国中文、口袋怪物青、口袋炸弹人、口袋情人、机器人外传、四驱车、金太郎、迷你猪、打地鼠……	109 元
8 合 1	013	热血足球、热轿硬派、热血高校、热血快打、热血方块、热血保龄球、热血四驱车、热血网球	34 元
10 合 1	014	口袋英雄、月影村之怪物、第二次机器人大战、洛克人 5、96 格斗、圣剑传说、太空 3、沙尔达传说、三国中文、魔法骑士	109 元
10 合 1	015	96 格斗、口袋怪物 9 青)、月影村怪物、口袋炸弹人 4、勇者历险、机器人大战、沙尔达、圣剑传说、大金钢 3、隐忍传说	109 元
30 合 1	LY9933	虫虫危机、小黄雀与大野猫、青蛙过街、蜈蚣大战、恶魔城、老鼠酒店、小精灵、打击方块、五子棋、海陆空大战、足球、智慧弹跳球、蛇王之争、虫虫世界、黄雀……	83 元
21 合 1	LY9925	大盗伍右卫门 4(彩色)、大富翁(彩色)、彩色打砖块(彩色)、俄罗斯方块(彩色)、炸弹杰克、超级挖金、越野电单车、子熊物语、网球、玛莉医生、打傻瓜……	83 元
28 合 1	LY9935	星际终结者、恐龙猎人、背蛙过街、蜈蚣大战、老鼠Ⅲ代、NBA 蓝球、迷魂车、杜先生、宇宙战机、炸弹杰克、仓库番Ⅱ代、射击游戏、坦克大战、异形总动员、恐龙杀手……	83 元
29 合 1		恐龙猎人 2(彩色)、炸弹超人 6(彩色)、大战略 2(彩色)、首都高赛车(彩色)、青蛙过河(彩色)、坦克大战、仓库番 2、扫海艇、水管工人、俄罗斯方块、企鹅世界……	83 元
24 合 1	YL9926	玛莉兄弟全集 2 代(彩色)、青蛙历险(彩色)、蜈蚣大战(彩色)、彩色打砖砖(彩色)、首都高赛车(彩色)、玛莉医生、越野电单车、网球、太空侵略者、足球……	83 元
50 合 1		格斗王(彩色)、恐龙猎人(彩色)、小黄雀与大野猫(彩色)、蜈蚣大战(彩色)、青蛙历险……	83 元
25 合 1	022	灌篮高手、世界保龄球、篮球之星、口袋坦克、火箭车、纸牌风云、GB 赛车……	34 元
14 合 1	036	大金钢 2、机器人大战、金货玛莉、玛莉 5、J 联盟足球、三国中文、圣剑传说、隐忍、吞食、魔法阵、女神转生、大战略、复活、信长	115 元
25 合 1	024	神龙传、泡泡龙、顽皮熊、猪小弟、美人鱼、米奇老鼠、武装重地、银河武士、新西洋棋、菲力猫……	44 元
26 合 1	025	樱桃小子、忍者锡、花式撞球、美少女、幽游、玛莉、危机忍龟、魔法少女、超级麻雀、猜谜女孩、四人麻雀……	34 元
27 合 1	026	美少女战士、役满、扑克小子、超能俄罗斯、纸牌游戏、美少女世界、撞砖、麻雀、双人麻雀、月光少女……	34 元
28 合 1	027	龙珠 Z、魂斗罗、太空侵略者、矿王、快速玛莉、新七龙珠、超级魂斗罗、力量超人、七龙珠武斗会、智慧老人、快打龙珠	34 元
	AG505	98FIFA,忍者龟 3 代,魂斗罗 6 代,疯狂泰山 2 代,鬼马小精灵	60 元
35 合 1	031	射击泡泡龙、忍者激龟 3、最后包泡忍道、泡泡龙全集、激龟特别版、格斗忍者龟、双截泡泡龙、保龄球、玛莉乐园	34 元
36 合 1	032	超斗士激传、对战网球、世界保龄球、米老鼠、热血魂斗罗 2、怪兽超人、街头坦克、二人网球、职业保龄球、快速老鼠	34 元
37 合 1	034	米奇老鼠、泡泡龙、撞球、玛莉医生、企鹅大战、花式撞球、麻雀大会、大玛莉之岛、天使玛莉、梦幻泡泡龙……	34 元
38 合 1	035	超级玛莉、超级魂斗罗、太空侵略者、战斗英雄、雷霆战机、火战车、星际大战、大老二星际终结者……	34 元
33 合 1	LY9934	真人快打、恐龙金刚、青蛙过街、超级挖金、炸弹杰克、智慧弹跳球、子熊物误、企鹅世界、宝石传说、宇宙战机、打击方块、矿王、太空侵略者、俄罗斯方块、街头快打……	83 元
45 合 1	044	冒险岛 2、玛莉 N64、魂斗罗、泡泡龙、南北拳、黑白棋、扑克、大冒险乐园、超级玛莉兄弟……	30 元
	JK-045	96 格斗王,大贝兽物语,怪兽大竟走,司令官月面之战,头文字 D 外传,阿佛列鸡,牧场物语,陆海空大作战,口袋收藏品,98 海战复活记 10 合	110 元
24 合 1	039	幽游白书 4、蜡笔小新 4、上海、撞砖、方块、踩地雷 8……	30 元
32 合 1	040	飞龙拳外传、蜡笔小新、魂斗罗、俄罗斯方块、超级坦克、对对碰、杰克轰炸人……	30 元
40 合 1	041	剑勇传说、米奇大冒险、幽浮玛莉、俄罗斯方块、役满、玛莉医生、仓库番……	30 元
15 合 1	15VT8002	萨尔达传说,大金刚四代,首都高赛车,上海,企鹅历险,海艇,越野电单车,宝石传说,掏金者,网球大赛,解迷小子	85 元
22 合 1	043	金钢战士 3、魂斗罗 6、闪电坦克、西班牙摩托车、扑克小子、俄罗斯方块……	30 元

GB 单卡

名称	价格	名称	价格	名称	价格	名称	价格	名称	价格	名称	价格
大战略Ⅱ	29 元	蚯蚓战士	25 元	玩具总动员	24 元	第四次机器人大战(中)	33 元	国际象棋	24 元	美人鱼	24 元
口袋恋爱	29 元	98FIFA	30 元	三国中文	25 元	汤姆猫	25 元	电车	25 元	冒险岛	24 元
魂斗罗	24 元	月球大战略	24 元	世界英雄 JET	24 元	蜡笔小新	25 元	异形Ⅲ	24 元	玛利Ⅱ	24 元
吞食天地(中)	29 元	怒之要塞	24 元	狮子王	24 元	杀人事件	25 元	上尉密令	24 元	叮当	24 元
饿狼Ⅱ	24 元	实况足球	38 元	泡泡龙	24 元	沙漠风暴	24 元	克星兄弟	24 元	暗黑封印	30 元
FI 赛车	24 元	4 驱小子Ⅰ、Ⅱ	各 24 元	怪鸭历险记	24 元	花木兰(新)	24 元	美少女战士	24 元	忍空	25 元
破坏玛莉	24 元	忍者龙剑传	24 元	真实慌言	24 元	音速 6 代	25 元	97 格斗王	70 元	荣光足球	30 元
风来西林	29 元	战斗原始人	24 元	大盗伍佑卫门	24 元	爆钓烈传翔	38 元	世界英雄 JET	25 元	猫和老鼠	24 元
炸弹人	24 元	龙珠 Z	24 元	忍者神龟	25 元	帮尼兔	25 元	国盗物语	24 元	头文字 D	30 元
魂斗罗	24 元	丛林王子	24 元	美国赛车	25 元	亚历兄弟	24 元	太空战士Ⅳ(中)	40 元	蓝球飞人	24 元
双截龙	24 元	阿拉丁	24 元	大金刚 3 代	24 元	迷你机器人	30 元	兔宝宝Ⅱ	24 元	真人快打Ⅱ	24 元
动物乐园	39 元	街头霸王Ⅲ	24 元	菲乐猫	25 元	口袋(紫)	63 元	朱罗纪Ⅲ	24 元	95 格斗王	24 元
太空战斗	39 元	七喜小子	24 元	口袋(红、青、绿)	各 23 元	98 海战	29 元	机械战警Ⅲ	24 元		
饿狼 RBⅡ、Ⅲ	各 24 元	洛克人 5 代	24 元	超魔神Ⅰ	28 元	幽幽白书	24 元	蝙蝠侠Ⅱ	24 元		
96 格斗	24 元	X 超人	24 元	昆虫博士	45 元	未来战士	24 元	J 联盟足球	30 元		
斩红郎	24 元	牧场物语	30 元	天外魔境	40 元	新炸弹人	29 元	R 型事	24 元		

GB 彩色单卡

名称	价格	名称	价格	名称	价格	名称	价格	名称	价格	名称	价格	名称	价格
萨尔达传说	54	虫虫危机	49	真人快打四代	49	游戏王	64	矿王	54	麻雀王	48	未来编	64
美女与野兽	58	星际终结者	49	恐龙猎人	63	洛克人 8 代	49	影武忍	60	炸弹王	48	口袋 6 代	54
玛莉陆代	58	杰克龙	49	格斗王	50	罗德岛战记	50	钓鱼	54	大猩猩	58	小黄雀	50
勇者斗恶龙	50	兔宝宝	49	魔法气泡	49	荒原大镖客	50	怪兽	60	黄金鼠	55	大贝兽Ⅱ	68
老鼠王	48	疯狂兔宝宝	50	情书	60	大战略	45	听音乐	60	天使	58	叮当赛车	54
K 猫过去篇	58	大盗	58	保龄球	52	女神	60	99NBA	55	恶魔	60		

装甲奇兵 2 SLG(彩色机对应) 55 元　口袋妖怪(金)新卡 40 元　KONAMI 心跳回忆 32M 彩合卡 108 元　以上 GB 卡邮费每盘 8 元,2 盘 11 元,以后每增加一盘增加 3 元邮费。

MD 卡:

类别	名称	价格	名称	价格	名称	价格	名称	价格	名称	价格
文字类	中国象棋(中文)	38 元	悟空外传(中文)	42 元	光明十字军	60 元	众神遗产(中文)	42 元	太阁立志传(中文)	90 元
	太空战士(中文)	42 元	新超级大战	50 元	织田信长(中文)	55 元	亚瑟(中文)	42 元	皇帝财宝(中文)	65 元
	封神榜(中文)	42 元	信长霸王传(中文)	42 元	风中奇缘	43 元	中文三国Ⅴ(中文)	42 元	阿 Q 连环炮(中文)	104 元
	大富翁(中文)	42 元	古代封印	36 元	沙丘	17 元	吞食天地(中文)	42 元	大富豪(新)	70 元
	三国Ⅲ(中文)	42 元	太平记	40 元	忍者武雷传说	60 元	光之继承者	65 元	爆笑三国志 RPG(中)	80 元
	水浒传(中文)	40 元	光明与黑暗(中文)	45 元	梦幻模拟战Ⅱ(中文)	42 元	SLG 恐龙兄弟	26 元	三国四代	45 元
动作类	格斗四人组Ⅲ(24M)	30 元	音速 4 代	23 元	漫画地带	23 元	七喜小子	40 元	蚯蚓战士Ⅱ	36 元
	格斗四人组Ⅱ	23 元	狮子王	28 元	战斧Ⅰ	14 元	蝙蝠侠与罗宾	24 元	杨家将	45 元
	格斗三人组	15 元	丛林日记	33 元	战斧Ⅱ	14 元	水浒风云录	80 元	复仇者	24 元
	音速Ⅱ	18 元	丛林Ⅱ	26 元	战斧Ⅲ	17 元	侏罗纪公园Ⅲ	38 元	侏罗纪公园	24 元
	音速Ⅲ	24 元	忍Ⅰ	15 元	X 超人Ⅱ	24 元	外星战将	14 元	北斗之拳	15 元
	音速 5 代	37 元	忍Ⅱ	20 元	雌雄武士	15 元	玩具总动员	37 元		
格斗类	真·侍魂	28 元	幽白Ⅱ	32 元	VR 战士 2	38 元	粒子斗士(3D 格斗)	50 元	饿狼Ⅱ	34 元
	侍魂	33 元	16 人街霸	85 元	龙虎拳	23 元	98 格斗王(新卡)	40 元	铁Ⅲ	45 元
	七龙珠	20 元	豪血寺一族	32 元	世界英雄	38 元	七龙珠超武斗传完结		魂之利刃	60 元
	12 人街霸	26 元	真人快打 4 代	38 元	VR 战士对铁拳	24 元	篇(格斗新卡)	80 元		

北京腾达游戏【邮购价目】

闯关族们的挚友!

类别	名称	价格	名称	价格	名称	价格	名称	价格	名称	价格
射击类	空牙	17 元	异形战士	30 元	雷电传说	16 元	飞狼战机	15 元	沙漠风暴Ⅲ	24 元
	真实谎言	26 元	骷髅行动组	50 元	大坦克	20 元	机械战警四	27 元	原子战(3D)新卡	75 元
	越空狂龙	34 元	火枪英雄	18 元	大旋风	15 元	战场之狼	22 元		
	魂斗罗	28 元	鲛鲛鲛	16 元	毁灭警官	27 元	洛克人	33 元	台球传奇	17 元
体育类	疯狂赛车 V(新)	27 元	摩纳哥赛车	23 元	98FIFA	38 元	99FIFA(新)	30 元	麻将Ⅱ97	58 元
	顶级赛车	26 元	98NBA	38 元	实况足球Ⅱ	24 元	篮球飞人	25 元	麻将Ⅲ98	52 元
文字类合卡	三国Ⅰ(中文)	38 元	F22	26 元	三国列传(中)+悟空外传(中)	70 元	吞食天地Ⅱ(中)+三国志Ⅴ(中)	70 元	三国Ⅴ(中)+封神榜(中)	70 元
	圣骑士	45 元	模拟公园	30 元	吞食天地(中)+梦Ⅱ(中)	70 元	太空战士(中)+三国4(中)	70 元	吞食天地Ⅲ(中)+水浒传(中)	70 元
	A 列车	28 元	F117	26 元	亚瑟传说(中)+三国列传(中)	70 元	大富翁(中)+悟空外传(中)	70 元		

MD 廉价卡	名称	价格	名称	价格	名称	价格	名称	价格	名称	价格
	机器猫	15	快打拳头	15	时空战士	15	蓝色霹雳	15	格斗英雄	25
	足球小将	15	未来小子	15	007	15	摇滚赛车	25	恶灵之城	15
	毁灭者	15	机动双警	15	热血足球	15	米老鼠Ⅱ代	15	骷髅城记	15
	忍者龟	25	唐老鸭	15	超音鼠	15	大海战	15	冲破火网	15
	海豚	23	欧林赛车	15	四天明王	15	DJ 男孩	15		
	机器战警	15	兵器之王	15	神奇男孩	15	死亡游戏	15		

MD 合卡

合卡	型号	内容	价格	合卡	型号	内容	价格
10 合 1	(ME-1001)	音速小子、明星足球、兰波3、世界足球、太空侵略者、未来赛车、仓库番、立体方块、第一滴血、顽皮索尼克	60 元	3 合 1	(ME-304)	侍魂、机器猫、西部牛仔	50 元
				3 合 1	(DM3018)	空牙、大旋风、蓝色霹雳	40 元
10 合 1	(BE-1001)	龙珠、世界足球、兔宝宝、兰波Ⅲ、立体方块、排球、魔法宝石、立体方块、小鸡、绘画工具	60 元	4 合 1	(KC446)	格斗三人组、冰球、坦克	40 元
				4 合 1	(DM-4015)	兔宝宝、原始人、索尼克、美人鱼	40 元
12 合 1	(KE-1201)	沙丘、模拟大富翁、赌神、天使之翼、究极麻将、旋转方块、仓库番、地面大作战、立体方块、绘画工具、死亡迷宫、魔法宝石	60 元	3 合 1	(DM3001)	沙丘、美人鱼、兔宝宝	40 元
				4 合 1	(F-407)	雷鸟、音速小子、外星战将、NBA 篮球	40 元
3 合 1	(KC-304)	空牙、雷鸟Ⅲ、坦克	40 元	4 合 1	(DM-4010)	机械工战警、格斗三人组、战斧Ⅱ、丛林熊	40 元
13 合 1	(DM3016)	西部枪战、火枪英雄、外星战将	40 元	3 合 1	(DM3002)	原始人、忍者蛙、顶级赛车Ⅱ	40 元
4 合 1	(403-H)	机械战警、战斧Ⅰ、格斗三人组、大坦克	40 元	3 合 1	(DM3017)	暴力克星、战斗玛莉亚、火爆战警	40 元
3 合 1	(DM-3015)	鲛鲛鲛、冲破火网、雷电传说	40 元	4 合 1	(KC402)	美人鱼、蝙蝠侠、大坦克、外星战将	40 元

以上 MD 卡邮费每盘 6 元,2 盘 8 元,以后每增加一盘增加 2 元邮费。

经典动画、动画音乐 CD、日本经典连续剧系列,品种齐全、价格特优,欢迎选购。

名称	价格	名称	价格	名称	价格	名称	价格	名称	价格	名称	价格
高达 0079	155 元	罗德岛战记(剧场版)	30 元	乔乔冒险	50 元	天空之城	30 元	超时空要塞精选合集	50 元	天空战记主题歌集	15 元
高达 0079(剧场版)	65 元	橙路 TV 版	420 元	X 战记	30 元	龙猫	30 元	超时空要塞 TV 版主题歌	15 元	罗德岛精选音乐合集	15 元
高达 0080	35 元	橙路(剧场版 1)	30 元	DNA	85 元	百变狸猫	30 元	超时空要塞 PLUS 原声歌集Ⅰ	15 元	魔法公主电影原声集	15 元
高达 0083	50 元	橙路(剧场版 2)	30 元	电影少女	50 元	魔女宅急便	30 元	超时空要塞 PLUS 原声歌集Ⅱ	15 元	浪客剑心主题歌集	15 元
高达 0083(剧场版)	85 元	浪客剑心 TV 版	230 元	圣子到	210 元	再见萤火虫	30 元	超时空要塞 7 演唱会	15 元	同一屋檐下	175 元
Z 高达	300 元	浪客剑心(剧场版)	30 元	妖子	85 元	蜡笔小新	30 元	超级机器人大战歌集	30 元	同一屋檐下Ⅱ	205 元
ZZ 高达	280 元	浪客剑心(浪漫谭)	15 元	3×3 只眼	50 元	阿拉蕾	30 元	超级机器人大战 F 完结篇音乐	15 元	悠长假期	175 元
高达 F-91	30 元	幽游白书 TV 版	420 元	万能文化猫娘	50 元	新足球小将	85 元	樱花大战Ⅰ歌谣集	15 元	东京爱情故事	175 元
机动武斗传 G 高达	300 元	樱花大战	50 元	攻克击动队	30 元	饿狼传说	65 元	樱花大战Ⅱ歌谣集	15 元	沉睡森林	175 元
新机动战记 高达 W	300 元	樱花大战之花组专集	30 元	卒业·S	65 元	怪医秦博士	50 元	新世纪 EVA~真心为你	15 元	恋爱世纪	175 元
高达 W~战场回忆	30 元	心跳回忆	30 元	少女革命	50 元	天地无用	100 元	新世纪 EVA~REFRAIN	15 元	新恋爱世纪	175 元
高达 W~无尽的华尔兹	30 元	心跳回忆 MTV	15 元	我的爱神	50 元	东京巴比伦	15 元	新世纪 EVA~DEATH	15 元	神啊,请多给我一点时间	175 元
逆袭的夏亚	30 元	相聚一刻(剧场版)	30 元	不思议游戏	155 元	口袋妖怪	15 元	新世纪 EVA~交响乐	15 元	失乐园	190 元
高达 08MS 小队	85 元	龙珠 GT	330 元	名侦探柯南(剧场版)	30 元	智能方程赛车	65 元	新世纪 EVANGELION	15 元	东大物语	145 元
SD 高达	30 元	北斗神拳(剧场版)	30 元	风魔小次郎	50 元	宇宙王子	120 元	勇者斗恶龙Ⅴ交响乐	30 元	爱情白皮书	160 元
超时空要塞 TV 版	210 元	篮球飞人(珍藏版)	50 元	超兽机神	30 元	新海底军舰	30 元	勇者斗恶龙Ⅵ交响乐	30 元	GTO	175 元
超时空要塞 PLUS	65 元	格斗王'97	30 元	魔法骑士	120 元	世界末日	30 元	最终幻想Ⅶ音乐集	65 元	金田一少年	130 元
超时空要塞Ⅱ	50 元	格斗王'98	15 元	城市猎人	120 元	非常偶像	30 元	高达主题歌系列合集	15 元	理想之结婚	145 元
超时空要塞 7	30 元	暗黑破坏神	50 元	青之六号(1、2)	30 元	转校生	30 元	橙路钢琴曲	15 元	一吻定情	85 元
超时空要塞~可曾记起爱	30 元	孔雀王Ⅱ	50 元	强殖装甲	50 元	金田一少年事件薄	30 元	橙路主题歌集	15 元	沙滩小子	175 元
超时空要塞 MTV	15 元	真·孔雀王	30 元	星方武侠	100 元	铁甲飞龙	15 元	篮球飞人主题歌集	15 元	星之金币Ⅰ	175 元
新世纪 TV 版	190 元	魔剑美神 1	30 元	宫崎骏作品 MTV	50 元	恶沙罗鬼	30 元	宫崎骏作品音乐精选	15 元	星之金币Ⅱ	190 元
新世纪 EVA(剧场版)	65 元	魔剑美神 2	50 元	魔法公主	30 元	街霸	85 元	电影少女原声集	15 元	协奏曲	145 元
银河英雄传说 TV 版	940 元	超魔神英雄传说	65 元	王立宇宙军	30 元	阿里安	30 元	心跳回忆~藤崎诗织	15 元	跟我说爱我	175 元
银河英雄传说(剧场版)	30 元	恶魔战士	65 元	风之谷	30 元	电脑刑事	50 元	日本卡通主题歌集	15 元	料理天王	130 元
罗德岛战记 TV 版	120 元	天空战记	50 元	梦幻街少女	30 元	炸弹人	30 元	魔法骑士主题歌集	15 元	圣者之行进	175 元

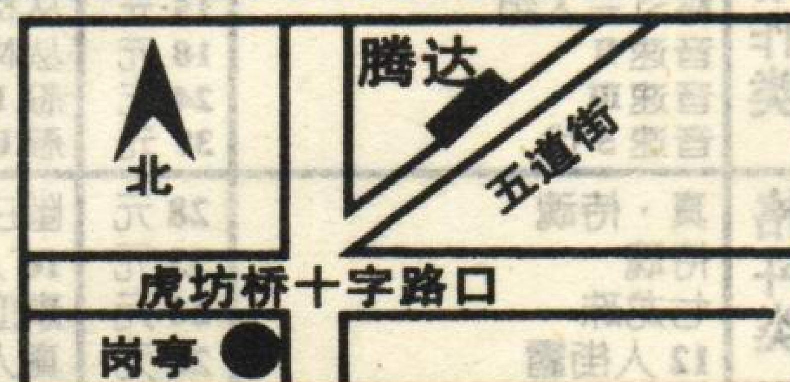
另:超任带节目一级软盘每张 2 元,30 张起邮,邮费 15 元。

游戏机配件类	种类	价格	邮费	种类	价格	邮费	种类	价格	邮费	种类	价格	邮费
	PS 记忆卡全 IC	25、35、60、80(组)	8元	SS 手柄(原)透明	90元	8元	PS 格斗记忆手柄	70元	8元	PS 制转	38元	8元
		80、140(原)		SS 3D 手柄(原)	125元	8元	PS 格斗手柄	35元	8元	PS、SS、N64、DC 通用制转	135元	8元
	厚对厚对打线	15元	8元	SS 记忆手柄	100元	8元	PS 大摇杆(原)	135元	8元	方向盘 PS、SS、N64	250元	20元
	厚对薄,薄对薄	20元	8元	SS 记忆卡(原)	155元	8元	SS、PS 双用振动枪	60元	8元	方向盘(振)PS、SS、N64	330元	20元
	放大镜(薄)(厚)	20元	8元	SS 四合 1 卡	125元	8元	PS(铁手)振动脚踏板(枪)	80元	8元	PS 鼠标	45元	8元
	GB 摇杆(薄)(厚)	15元	8元	PS 振动手柄(原)	125元	10元	PS 枪(南梦宫原装)	230元	10元	PS 分插	120元	15元
	GB 电源(薄)(厚)	15元	8元	PS 普通手柄(原)	60元	8元	好日格斗手柄	25元	8元	PS 组装手柄(振动)	85元	8元
	SS 飞行大摇杆(原)	155元	5元	PS、SS 双用大摇杆(原)	125元	10元	PS 组装手柄	13元	8元	PS 记忆卡 30 区	45元	8元
	SS 加速卡(原)	130元	8元	PS 格斗振动手柄	100元	8元	PS 中文金手指	38元	8元	PS 记忆卡 120 区	65元	8元
	SS 加速卡(组)	45元	8元	PS、SS 金手指大全(32 开)	50元	免邮费	DC 记忆卡	248元	10元	DC 振动器	248元	10元
	DC 原装手柄	248元	10元	PS 制转	38元	8元	PS 原装振动手柄	130元	8元	PS 中文金手指卡	37元	8元

邮购地址:北京市宣武区虎坊桥五道街 15 号

电话:010-63153732　联系人:杨诺宾　邮编:100050

乘车路线:6 路、53 路、102 路、23 路、15 路、14 路 25 路虎坊桥站下车



★★全国第一家二手游戏专营店★★ 丽音电子 ★★★★★（本店所售商品皆为二手货，绝无新货）

首先感谢广大玩友对本店的大力支持！能为广大玩家们服务是我们最高兴的事情，本店将以此为宗旨，使大家能更实惠地玩到更多的游戏。

——丽音全体敬上

经营方法

收购与转让

1. 本店经营宗旨以二手货为主，经营范围包括现有各种家用游戏主机及软件，所销售二手主机、软件、周边设备均只收取少量手续费。
2. 外地玩友可直接将您不需要的主机和游戏软件寄至本店，价格请自定。我们向您承诺，您的物品到达本店后（请注明具体购买日期及详细地址）10至15日内，我们将款汇至您处（您所要求的价格，请不要超过现行市价的60%，如带其它产品另行付费）。
3. 北京玩友请自带主机和软件来本店，以现金形式当时支付。
4. 以预定方式购买主机（例：您准备以100元买世嘉主机及卡一盘，您只需交10元预定费，在一周内我们将在全国范围内为您寻找相应货品，以最快的速度通知您，如未找到，立刻退还预定金，并自动成为本店会员。）
5. 玩友可来信来电索取本周最新二手货价目。

每天二角钱，轻轻松松玩游戏

真真正正的会员

应广大玩友要求，本店自即日起正式实行会员制。

会员所享受之优惠待遇如下：

（1）本店会员可贴换主机，软件，如您以650元在本店购买土星一台，当您玩腻后只要按当月广告价补齐差价，即可贴换其他主机。如PS、N64，无需任何手续费，各种软件同价贴换。
（2）会员购买软件或配件均九折优惠
（3）会员可免费借阅各种高档游戏攻略本，如通信、游戏志及各种单行本。
（4）会员可按月免费索取各类最新二手游戏目录。
（5）会员可免费预定各类二手主机及游戏
（6）会员可免费借玩各类游戏软件，每月限一次。
（7）会员可免费参加本店的各项其他的活动，如比赛等。

实实在在的优惠

会员征集方法

（1）来信将地址、电话、姓名写明，并说明现有机种。
（2）会费为18元/3个月，一次性交款的，一年为60元。
（3）会员卡分为主卡与副卡，主卡寄回您处，副卡由本店，保留并存档，有效期满后，请将主卡寄回，并交纳下季度会员费。我们再将新的季度卡寄回，逾期不交会费，视为放弃。
（4）本市玩友请来店办理，外地玩友请以信函方式办理。
（5）如在本店购买或转让主机一次，免费成为会员。

以上优惠方法及征集办法，本市及外地同样适用。

全国会员征集中!

最新二手货价目

名称	价格	邮费	名称	价格	邮费
PS+手柄+记忆卡+十款经典游戏+电源+直读	880元	60元	GB普机+两合卡	240元	30元
SS+手柄+记忆卡+4M加速+十款经典游戏+电源+直读	620元	60元	NEOGEO CD+十款游戏(含格斗王)	750元	50元
N64+手柄+记忆卡+电源+卡一盒	880元	50元	3DO+手柄+电源+十款游戏	360元	50元
超任+博士主机(32M)+双手柄+电源	600元	50元	世嘉Ⅱ型机+10盒卡+双手柄	240元	40元

特别推荐

名称	价格	邮费
DC(含网卡)+手柄+电源+任选一款游戏	2700元	邮费80元
彩色GB机+彩卡1盒	500元	邮费40元
世嘉游牧民掌机+两盒卡	400元	邮费40元
NGP彩机+彩卡×1	1180元	邮费50元

本店备有全部SS、PS游戏软件 10元/片；另高价求购SNK卡带机、PC-FX、VB、SS透明机、旧光头，价格与本店联系

以上出售主机皆为八、九成新，一律保修3个月；软件邮费2元/片，10片以上免邮费。

另有大量对应软件及周边，敬请函索价目表，超任价目10元，PS、SS 8元，各类掌机5元，预定各类主机预定费10元，其它3元，来信请附回执信封及邮票，有信必复。

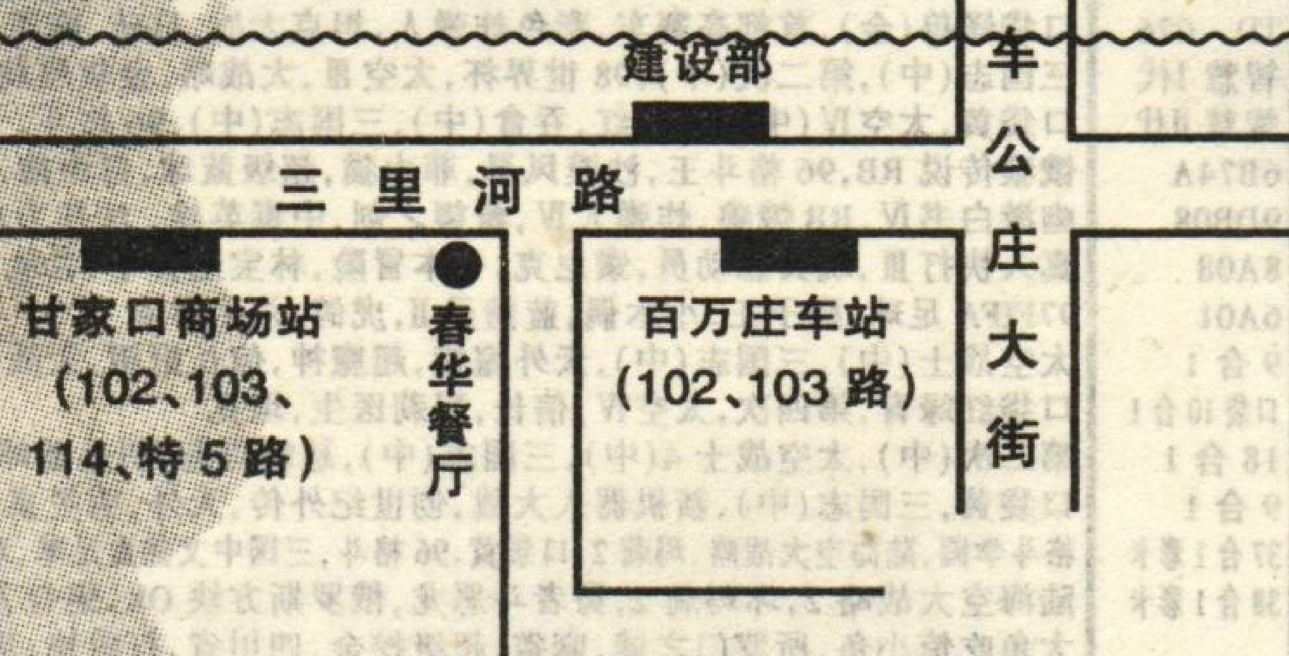
店址：为西城区百万庄中里，（百万庄丑区27门对面即是），乘102、103、特5、26、114百万庄下车。建设部对面口内100米即到，如实在找不到，请来电。

邮购汇款及邮包地址：北京市西城区百万庄子区18门2号

热线咨询电话：(010)68324741

赵晓晖（收） 邮编：100037

曾一度与本店失去联系的玩友，请见广告后速与我们联系：郑直、雷梦夕、林茂。



北京玮琦游戏

特大喜讯 所有商品价格下降 GB 卡免收邮费

AG 系列 GB 精选合卡

编号	所含游戏名称	价格
AG501	96 格斗王、幽游白书、魁武男孩、成龙功夫、绝对无敌	40 元
AG502	恶魔城Ⅲ、黑船党之谜、三国志(中文)、创世纪外传、沙特传说	40 元
AG503	街霸Ⅱ、七龙珠、中国功夫、恶魔城、SD 战国传	40 元
AG504	98 FIFA 足球、热血高校、热血硬派、冒险岛Ⅱ、街头赛车	40 元
AG505	98 FIFA 足球、忍者龟Ⅲ、魂斗罗Ⅳ、疯狂硬派Ⅱ、鬼马小精灵	40 元
AG506	98 FIFA 足球、克里兄弟、天使老人、小叮当、蓝精灵	40 元
AG601	四驱车Ⅱ、疯狂赛车、街头赛车、越野电单车、坦克大战、快打电单车	40 元
AG603	蜡笔小新、忍者龟Ⅳ、小叮当Ⅱ、对战轰炸超人、冒险岛、米老鼠	40 元
AG701	玛莉Ⅵ 坏玛莉奥、玛莉Ⅳ、玛莉医生、水管玛莉、玛莉网球、撞码玛莉	40 元
AG702	98 FIFA 足球、灌篮高手、足球狂、棒球、高尔夫、网球、保龄球	40 元
AG801	三国英杰传(中文)、三国志(中文)、口袋妖怪Ⅱ、恐龙蛋、太空战士、信长野望、骑士物语	90 元
AG802	玛莉Ⅵ、迷你四驱车Ⅱ、三国志(中文)、女神转生、太空战士、信长野望、大战略、隐忍者	90 元
AG803	96 格斗王、虎鸽、忍者龙剑传、玛莉、碎石战士、南北拳、坦克、俄罗斯方块	40 元
AG805	96 格斗王、热血高校、热血硬派、热血足球、网球、花式撞球、玛莉医生、扫海艇	40 元
AG1002	口袋妖怪 恐龙蛋、疯狂赛车、名侦探柯南、太空战士Ⅶ、信长野望、鬼马小精灵、米老鼠、玛莉医生、五子棋	105 元
AG1004	吞食天地Ⅲ(中文)、四驱车Ⅱ、三国志(中文)、女神转生外传、隐忍传说、太空战士、虎鸽Ⅱ、超级玛莉、玛莉医生、滚方块	75 元
AG1007	吞食天地Ⅲ(中文)、96 格斗王、鬼太郎、新大富翁、疯狂赛车、创世纪外传、四川美麻将、玛莉医生、滚动方块、米老鼠 V	105 元
AG1101	太空战士Ⅳ(中文)、吞食天地(中文)、三国志(中文)、名侦探柯南Ⅱ、大战略、第 2 次机器人大战、信长野望、鬼神降临	130 元
AG806	街霸Ⅱ、魂斗罗Ⅵ、泡泡龙、小叮当Ⅱ、智慧方块、超级坦克、役满、仓库番Ⅱ	40 元
AG808	吞食天地Ⅳ(中文)、鸡蛋仔俱乐部Ⅱ、疯狂赛车、黑船党之谜、信长野望、第一次机器人大 战、大战略、勇者历险	110 元
AG809	96 格斗王、蓝精灵Ⅱ、忍者龟Ⅳ、恶魔城传说、食鬼、乱马 1/2、苹果棋、炸弹杰克	42 元
AG811	侏罗纪公园Ⅱ(中文)、98 FIFA 足球、音速小子 V、卡拉宙村、疯狂泰山Ⅱ、克星兄弟、爆破俄罗斯、蓝精灵Ⅱ	100 元
AG812	饿狼传说Ⅲ、魂斗罗Ⅱ、飞龙拳外传、魁男垫、玛莉Ⅳ、格斗三人组、凤凰岛决战、玛莉兄弟	40 元
AG815	天外魔境Ⅱ、超魔神英雄传说、名侦探柯南Ⅱ、三国志(中文)、太空战士、创世纪外传、骑士物语、信长野望	85 元
AG901	96 格斗王、洛克人 1、2、3、4、5 代、玛莉Ⅳ、玛莉兄弟、水管玛莉、玛莉医生	45 元
AG902	超魔神英雄传说、恶魔城Ⅲ、大战略Ⅱ、创世纪外传、勇者历险、魔神英雄、恶魔城Ⅱ、大战略Ⅲ、创世纪英雄	45 元
AG904	黑船党之谜、小叮当赛车Ⅱ、信长野望、第 2 次机器人大战、鬼神降临、樱桃小丸子、大盗伍佑卫门等	60 元
AG1001	三国英杰传(中文)、96 格斗王、鬼太郎、大富翁、疯狂赛车、创世纪外传、役满、玛莉医生、滚动方块、米老鼠	80 元

精选彩色 GB 合卡(彩机、黑白机通用)

编号	所含游戏名称	价格
25 合 1 彩卡	坏玛莉Ⅱ,勇者斗恶龙,俄罗斯方块,麻将,挖金,四川海里,打砖块,世界保龄球,太空侵略者,矿王,网球,扑克,水管工人,仓库番Ⅱ,平安京怪兽,上海,机车,空手道,企鹅,除虫等	105 元
13 合 1 彩卡	麻雀勇者战记,太空战士四(中文),罗德岛骑士传,陆海空大战略,新轰炸超人,超级大金刚,98 极速快感,青蛙王子,口袋彩色龙,俄罗斯方块,保龄球等	105 元
15 合 1	幽游白书Ⅰ、Ⅱ、Ⅲ、Ⅳ,洛克人Ⅰ、Ⅱ、Ⅲ,玛莉兄弟,役满,玛莉医生,撞砖,方块,越野,流动方块,上海麻将等	40 元
19 合 1	侍魂Ⅲ,97FIFA 足球,F-15 战机,世界杯,饿狼Ⅲ,玛莉役满,撞砖等	40 元
18 合 1	侍魂Ⅲ,玛莉Ⅳ,隐忍 5,第一次,玛莉兄弟,超斗士,役满,撞砖,方块	40 元
10 合 1E	口袋红,月影村,第二次,洛克人 5,96 格斗圣剑传说,太空Ⅲ,萨尔达王国(中文),魔法骑士 2 代等	105 元
14 合 1A	大金钢 2,第二次机器人大战,金货玛莉 2,玛莉 J,J 联盟,三国(中文),圣剑传说,隐忍,吞食天地,魔法阵,女神转生Ⅱ等	105 元
14 合 1B	第二次中文,吞食天地Ⅲ(中文),口袋青,新轰炸超人,口袋情人 2 代,超级大事件,打蟑螂,机器人大战外传,迷你四驱车,金太郎传说,除虫大战,迷你猪,打地鼠	105 元
20 合 1 球	亚特兰大,96 格斗,97FIFA,96NBA,蓝球飞人Ⅱ,世界杯,十一项运动,高尔夫,弹平球,冰上曲棍球,机车大赛 ,明星摔角,花式台球,棒球,乒乓球,排球,迷你高尔夫球,个人网球公开赛 ,橄榄球等	90 元
43 合 1 彩卡	天狗党出击(大盗伍Ⅲ),骑士传,98 格斗学院,玛莉兄弟,66 弹子台,割线,恶魔城,新食鬼,无赖战士,新罗门俱乐部,小精灵,超级坦克,精等	105 元
26 合 1 彩卡	玛莉Ⅱ,玛莉大合集,丛林勇士俄罗斯方块,挖金,四川省,打砖块,玛莉医生,保龄球,矿王,网球,扑克,水管工人,仓库番,上海,平安夜,怪兽,机车大赛,炸弹杰克,企鹅,坦克,打地鼠	105 元
16 合 1	96 格斗,95 格斗,饿狼,快打旋风等	48 元
22 合 1	96 格斗,95 格斗,98 世界杯足球,N64 玛莉,小精灵,智商 18,逃狱金钢,坦克,智慧方块	48 元
24 合 1	96 格斗,快打旋风,音速 5,蜡笔 6,小叮当 2,雪人兄弟,米奇老鼠,麻将,智慧方块,俄罗斯方块等	48 元
30 合 1	饿狼(特别版),音速 5,快打旋风,恶魔块 2 代,洛克人 3,90 坦克,太空侵略者,方块,保龄球,杰克炸弹人,矿王,俄罗斯方块,役满,新食鬼,妖精物语等	48 元
32 合 1A(彩卡)	96 格斗,双截龙 2,天使之翼,小叮当 2,音速 5,冒险岛 3,打地鼠,蓝色精灵,魂斗罗 6,企鹅,仓库番 2,平安夜怪兽,网球,玛莉医生,扑克等	48 元
32 合 1B(彩卡)	96 格斗,热血进行曲,热血新世界,热血排球,热血硬派,热血小子,热血快杰,役满,俄罗斯方块,玛莉医生,打砖块,平安夜怪兽,企鹅,打击方块等	48 元
JPS-012	口袋怪物(红、绿、蓝、黄),口袋大富翁,口袋情人,口袋收藏品,口袋英雄骑士传,口袋勇者斗恶龙,太空战士 4,第四次机械人大战(中),侏罗纪(中),天外魔境Ⅱ(彩卡)	185 元
19VT8003	太空战士四(中),黄口袋,首都高赛车,超级玛莉兄弟,玛莉医生,俄罗斯方块,太空战士Ⅲ(彩卡)	85 元
JK-021	超级装甲骑兵,口袋绿,风来西林,宠物,洛克人,95 格斗,三国中文,太空战士,四驱	30 元
10 合 1E	口袋妖怪,风来西林,第一次机器人大战,洛克人Ⅴ,魔法骑士,96 格斗 5,圣剑传说,太空战士Ⅲ,赛尔达传说,三国志(中文)	105 元
10 合 1F	96 格斗王,口袋怪物(青),风来西林,口袋炸弹人Ⅳ,勇者历险,机器人大战,赛尔达传说,圣剑传说,大金钢Ⅲ,隐忍传说	115 元
10 合 1G	96 格斗王,大贝兽物语,怪兽况走,月球大战争,中文场物语,头文字 D 外传,陆海空大战略,口袋收藏品,98 海战复活记	115 元
8 合 1A	热血足球,热血高校,热血快打,热血方块,热血保龄球,热血四驱车,热血网球	40 元
10 合 1A	侍魂Ⅲ,96 格斗王,饿狼传说,快打旋风,英雄榜Ⅱ,幽游白书Ⅳ,忍者龟Ⅲ,蜡笔小新Ⅳ,音速小子Ⅴ,美少女战士 R	105 元
14VT205	RB 饿狼,吞食天地,小叮当赛车,音速 v,蜡笔小新Ⅳ,俄罗斯空手道,坦克,阿弥陀,仔熊物语,矿王,米老鼠热恋四驱车	60 元
LY9907	第二次机器人大战(中文),吞食天地(中文),三国志(中文),太空战士,沙特传说,创世纪外传,鬼神降临	80 元
15DB995	98 世界杯,98FIFA,虎鸽Ⅱ,大怪兽,音速小子Ⅴ,猫捉老鼠,兔宝宝	60 元
11DB996	RB 饿狼,96 格斗王,吞食天地(中文),三国志(中文),超级玛莉	70 元
LY9908	三国英杰(中文),第二次机器人大战,大战略,吞食天地,兵峰,SD 铁球热血	80 元
20 合 1	洛克人 1,洛克人 2,洛克人 3,洛克人 4,洛克人 5,泡泡龙 3,役满,玛莉医生,智慧方块等	48 元
26 合 1	96 格斗王,侏罗纪Ⅲ,激龟 3,超级玛莉兄弟 4,彩虹岛,双截龙Ⅲ,兔宝宝,菲力猫,玛莉医生,太空入侵者,越野机车赛,智慧方块等	48 元
25 合 1	96 格斗,95 格斗,饿狼,音速 5,超级玛莉兄弟,打击方块,南北拳,俄罗斯方块,网球,90 坦克,玛莉医生,玛莉女孩等	48 元
120 合 1	饿狼,96 格斗,侏罗纪 2 代,NBA 蓝球,汤尼兔宝宝,世界杯,双截龙Ⅲ,智慧方块,打砖块,仓库番,坦克,格斗快打,热血足球等	48 元
122H	吞食天地(中文),三国(中文),第二次(中文),98 世界杯,太空战士Ⅲ,大战略,金贷玛莉,信长野望,大金刚Ⅲ,泡泡龙,洛克人,音速鼠	115 元
12E	第四次(中文),口袋(红),魔法阵 2,大战略,第二次机械人,信长野望,太空战士 6,暴龙世界,役满,方块Ⅱ等	75 元
TD-052	口袋黄,猩猩拆楼,首都高赛车,洛克人一二三四五代机器人大代,泡泡龙,仓库番,大小土等	115 元
TD-026	口袋怪兽(金),首都高赛车,彩色炸弹人,坦克大战,打砖,麻雀,网球,太空侵略者,美加超人,运动会等	110 元
智慧Ⅰ代	三国志(中),第二次(中),98 世界杯,太空Ⅲ,大战略,金货玛莉Ⅱ代,信工,大金刚Ⅲ代,泡泡龙Ⅲ代,洛克人Ⅱ代,音速鼠Ⅳ	95 元
智慧Ⅱ代	口袋黄,太空Ⅳ(中),口袋红,吞食(中),三国志(中),96 格斗,天外Ⅲ,黑巴斯,钓鱼王	90 元
6B74A	饿狼传说 RB,96 格斗王,沙漠风暴,菲力猫,超级蓝球,自由搏击,米老鼠	50 元
9DB08	幽游白书Ⅳ,RB 饿狼,炸弹人Ⅳ,希望之剑,中毒英雄, 法拉力赛车,魔鬼终结者,百胜天龙,帝国反击战	45 元
8A08	真人快打Ⅲ,玩具总动员,索尼克,书本冒险,林宝坚赛车,者龟Ⅲ,达菲鸭,虎鸽	50 元
6A01	97FIFA 足球,狮子王,小木偶,蓝精灵Ⅱ,虎鸽,杀手学党	55 元
9 合 1	太空战士(中),三国志(中),天外魔镜,超魔神,信长野望,大战略Ⅱ,网球,炸弹	80 元
口袋 10 合 1	口袋红绿青,第四次,太空Ⅳ,信长,玛莉医生,坦克	85 元
18 合 1	第二次(中),太空战士 4(中),三国志(中),超级玛莉,明星蓝球扑克,空隧专家,坦克大战,网球,泡泡龙,宝石传说,扑克小子麻雀	90 元
9 合 1	口袋黄,三国志(中),新机器人大战,创世纪外传,天外,明星桌球明星,蓝球,明星网球,明星棋王等	85 元
37 合 1 彩卡	格斗学园,陆海空大战略,玛莉 2,口袋黄,96 格斗,三国中文热血足球,双截龙Ⅲ,幽游白书 4,时空未来篇,洛克人 3,美少女 R,剑勇传说,音速 5,妖精物语,雪人兄弟,平安京怪兽,玛莉医生	175 元
38 合 1 彩卡	陆海空大战略 2,坏玛莉 2,勇者斗恶龙,俄罗斯方块 OK,组合方块,96 格斗,小叮当,蜡笔小新 4,超级玛莉兄弟,鳄鱼先生,妖精物语,恶魔城钻石大盗,汉堡,大鱼吃惊小鱼,所罗门之谜,麻雀,超级挖金,四川省,打砖块,玛莉医生,保龄球,太空侵略者,矿王,网球等	125 元
DC-066	轰炸超人大冒险,口袋彩包,首都高赛车,98 极速快速,妖精物语,俄罗斯方块,钻石大盗等(全彩卡)	105 元
6474C	RB 饿狼,洛克人 J,冒险岛 3,蜡笔小新,美少女战士,柯拿米蓝球,唐老鸭Ⅱ,小叮当,赛车,四川省,俄罗斯	45 元

北京玮琦游戏

特大喜讯 **所有商品价格下降 GB 卡免收邮费**

GB 特价合卡 (定价 30 元)

编号	所含游戏名称
7 合 1	魂斗罗 6、兔宝宝、冒险岛Ⅱ、大坦克、炸弹人、智慧方块、仓库 2
6 合 1	音速 5、热血足球、俄罗斯方块、玛莉医生、解谜小子、南极企鹅
10 合 1	音速 5、N64 玛莉、挖金、玛莉乐园、火战车、音速旋风、南北拳、玛莉天使、俄罗斯方块等
26 合 1	热血高校、蜡笔 4、超级玛莉、泡泡精灵、雷霆战机、保龄球、打砖块、玛莉医生、神奇老鼠等
23 合 1	怪兽超人、魂斗罗、机车大赛、南北拳、太空飞碟、泡泡精灵、杰克炸弹、役满、解谜、智慧方块等
28 合 1	忍者龙剑传、花式台球、超级玛莉兄弟、上海坦克、仓库番、雷霆战机、水管玛莉、玛莉医生、役满、神奇老鼠等
22 合 1	忍者龟Ⅲ、魂斗罗、玛莉兄弟、挖金、俄罗斯方块、太空侵略者、坦克、玛莉医生、打击方块等
25 合 1	小叮当Ⅱ、恶魔城、麻将、挖金、俄罗斯方块、屠龙记、玛莉医生、太空侵略者、雷霆战机、坦克等
25 合 1A	灌篮高手、保龄球、篮球之星　口袋坦克、火箭车、纸牌风云、GB、赛车等
26 合 1A	樱桃小丸子、忍者龟、花式撞球、美少女战士、幽游白书、玛莉、魔法少女、超级雀士
28 合 1A	龙珠 Z、魂斗罗、太空侵略者、矿王　玛莉、力量超人、智慧老人、超级魂斗罗等
30 合 1A	N64 玛莉、机器人大战、勇者斗恶龙、企鹅大战　玛莉、屠龙勇士、新世界、飞行玛莉
33 合 1A	魂斗罗、双截龙Ⅱ、绝对无敌、海战　行动战士、玛莉世界、太空战士、格斗快打、海战

GB 单卡

名称	价格	名称	价格	名称	价格	名称	价格	名称	价格	名称	价格	名称	价格
97 格斗王	70 元	四驱车	30 元	疯狂赛车	25 元	李小龙	25 元	七喜小子	25 元	昆虫博士	45 元	美少女战士	25 元
恐龙蛋	25 元	四驱车Ⅱ	30 元	牧场物语	30 元	侍魂Ⅲ	25 元	洛克人 V	25 元	天外魔境	45 元	上尉密令	25 元
星际战争	30 元	口袋妖怪(红/绿)	30/30 元	风来的西林	30 元	魂斗罗	25 元	X 超人	25 元	汤姆猫	25 元	异形Ⅲ	25 元
96 NBA	25 元	口袋妖怪(青/黄)	30/45 元	海陆空Ⅱ	60 元	NBA 篮球	25 元	玩具总动员	25 元	叮当	25 元	国际象棋	25 元
97 海战	30 元	口袋妖怪(紫)	60 元	太空战士Ⅳ	45 元	F1 赛车	25 元	狮子王	25 元	机械战警	25 元	蝙蝠侠	25 元
宠物蛋	25 元	蜡笔小新	25 元	勇者斗恶龙	55 元	炸弹人	25 元	泡泡龙	25 元	法兰西足球	30 元	未来战士	25 元
三国志(中文)	30 元	汤姆猫	25 元	四驱车Ⅲ	45 元	蚯蚓战士	30 元	怪鸭历险记	25 元	实况棒球	30 元	幽游白书	25 元
96 格斗王	25 元	97 FIFA	25 元	超魔神英雄	30 元	月球大战略	30 元	真实谎言	25 元	钓鱼	25 元	帮尼兔	25 元
花木兰	25 元	98 世界杯	30 元	吞食天地Ⅲ	30 元	怒之要塞	25 元	大盗伍佑卫门	30 元	暗黑封印	30 元	超魔神英雄Ⅱ	40 元
电车	30 元	鬼太郎	30 元	大贝兽物语	30 元	实况足球	30 元	忍者神龟	25 元	街霸Ⅲ	25 元	沙漠风暴	25 元
第 2 次机器人大战	30 元	大战略	25 元	同级生	30 元	忍者龙剑传	25 元	美国赛车	25 元	侏罗纪Ⅲ	25 元	金田一少年	30 元
三国英杰(中文)	30 元	玛莉Ⅵ	25 元	冒险岛	25 元	丛林王子	25 元	大金钢Ⅲ	25 元	兔宝宝	25 元		
饿狼Ⅲ	25 元	名侦探柯楠	25 元	美人鱼	25 元	阿拉丁	25 元	菲乐猫	25 元	世界英雄	25 元		

GB 彩卡

名称	价格	名称	价格	名称	价格	名称	价格	名称	价格	名称	价格	名称	价格
美女与野兽	60 元	游戏王	65 元	卡米罗	60 元	麻雀王	50 元	老鼠王	50 元	荒原大镖客	55 元	罗德岛战记	55 元
虫虫危机	50 元	??王	55 元	超级玛莉Ⅶ	60 元	怪兽	65 元	大金刚	55 元	魔法气泡	50 元		
星际终结者	50 元	影武忍	65 元	勇者斗恶龙	55 元	天使	60 元	小麻雀王	50 元	恶魔城	60 元		
杰克龙	50 元	钓鱼	55 元	天狗党	60 元	叮当赛车	55 元	洛克人 8 代	50 元	大贝兽Ⅱ代	70 元		
真人快打四代	50 元	未来编	65 元	时空大冒险(RPG)	60 元	格斗天王	50 元	玛莉 6 代	55 元	兔宝宝	50 元		
恐龙猎人	65 元	小黄雀	60 元	大战略	60 元	口袋 6 代	55 元	矿王	55 元	萨尔达传说	55 元		

新卡特别推荐：
心跳回忆 110 元
数码怪兽 75 元

日本动画片

名称	价格	名称	价格	名称	价格	名称	价格	名称	价格	名称	价格
动画片		DNA	90 元	少女革命	54 元	蜡笔小新	36 元	超时空要塞 PLUS 原声集Ⅱ	18 元	**动画片**	
		电影少女	54 元	万能文化猫娘	54 元	北斗神拳(剧场版)	36 元	超时空要塞 TV 版主题歌集	18 元		
新世纪少年 EVA	195 元	樱花大战	54 元	天空之城	36 元	名侦探柯南(剧场版)	36 元	超时空要塞精选合集	54 元	请上帝多给我一点时间	180 元
新世纪少年 EVA(剧场版)	72 元	樱花大战之花组专辑	36 元	魔法公主	36 元	转校生	36 元	新世纪 EVA~真心为你	18 元	东京大学物语	150 元
高达~新机动战记 W	305 元	妖子	90 元	风之谷	36 元	天空战记	54 元	新世纪 EVA~REFRAIN	18 元	同一屋檐下	180 元
高达~新机动武斗传 G	305 元	X 战记	36 元	龙猫	36 元	新海底军舰	36 元	新世纪 EVA~DEATH	18 元	同一屋檐下Ⅱ	210 元
高达 Z	305 元	卒业·S	72 元	魔女宅急便	36 元	金田一少年	36 元	新世纪 EVA~交响乐	18 元	沉睡森林	180 元
高达 ZZ	285 元	孔雀王Ⅱ	54 元	再见萤火虫	36 元	阿拉蕾	36 元	新世纪 EVA+NGELION	18 元	金田一少年	135 元
高达 V	305 元	真孔雀王	36 元	梦幻街少女	36 元	炸弹人	36 元	樱花大战歌谣全集	18 元	失乐园	195 元
高达 X	305 元	圣子到	215 元	百变狸猫	36 元	风魔小次郎	54 元	樱花大战Ⅱ歌谣全集	18 元	理想之结婚	150 元
高达 F 91	36 元	超兽机神	36 元	王立宇宙军	36 元	强殖装甲	54 元	橙路钢琴曲	18 元	协奏曲	150 元
高达~逆袭的夏亚	36 元	幽游白书 TV 版	430 元	宫崎骏作品经典 MTV	54 元	电脑刑事 808	54 元	橙路主题歌集	18 元	料理天王	135 元
高达 W~战场之回忆	36 元	我的爱神	54 元	口袋妖怪	18 元	街霸	90 元	浪客剑心主题歌集	18 元	悠长假期	180 元
高达 W~无尽的华尔兹	36 元	3×3 只眼	54 元	怪医秦博士	54 元	宇宙王子	125 元	魔法公主电影原声集	18 元	恋爱世纪	180 元
高达 0079	162 元	魔剑美神	36 元	新足球小将	90 元	银河英雄传说 TV 版	950 元	罗德岛战记精选合集	18 元	新恋爱世纪	180 元
高达 0079(剧场版)	36 元	秀逗魔道士	54 元	城市猎人	125 元	银河英雄传说(剧场版)	36 元	超级机器人大战歌唱集	36 元	爱情白皮书	165 元
高达 0080	54 元	超时空要塞~可曾记起爱	36 元	拳王'97	36 元	不可思议的游戏	160 元	超级机器人大上呀 F 完结篇音乐集	18 元	GTO	180 元
高达 0083	90 元	超时空要塞 TV 版	215 元	拳王'98	18 元	亚里安	36 元	高达主题歌合集	18 元	一吻定情	90 元
高达 0083(剧场版)	36 元	超时空要塞 PLUS	72 元	天地无用	108 元	饿狼传说	72 元	太空战士Ⅶ音乐集	72 元	跟我说爱我	180 元
高达 MS 08 小队	72 元	超时空要塞Ⅱ	54 元	高智能方程式赛车	72 元	相聚一刻(剧场版)	36 元	勇者斗恶龙 V 交响乐	36 元	东京爱情故事	180 元
SD 高达	36 元	超时空要塞 7	36 元	星方武侠	108 元	龙珠 GT	340 元	勇者斗恶龙Ⅵ交响乐	36 元	圣者之行进	180 元
罗德岛战记 TV 版	126 元	超时空要塞 MTV	18 元	心跳回忆	36 元	世界末日	36 元	电影少女原声集	18 元	沙滩小子	180 元
罗德岛战记(剧场版)	36 元	橙路 TV 版	430 元	心跳回忆 MTV	18 元	恶沙罗鬼	36 元	日本卡通主题歌集	18 元	星之金币	180 元
浪客剑心 TV 版	234 元	登路(剧场版)	36 元	恶魔战士	72 元	青之 6 号	36 元	心跳回忆~藤崎诗织	18 元	星之金币Ⅱ	195 元
浪客剑心(剧场版)	36 元	橙路~想回到那一天	36 元	魔法骑士	125 元	**动画片**		宫崎骏作品精选集	18 元		
浪客剑心浪漫谭	18 元	篮球飞人珍藏版	54 元	东京巴比伦	18 元			魔法骑士主题歌集	18 元		
暗黑破坏神	54 元	超魔神英雄传说	72 元	非常偶像 KEY	36 元	超时空要塞 7 实况演唱会	18 元	天空战记主题歌集	18 元		
JOJO 历险记	54 元	攻克机动队	36 元	铁甲飞龙	18 元	超时空要塞 PLUS 原声集	18 元	篮球飞人主题歌合集	18 元		

以上动画片邮费每套 10 元，两套以上 15 元。本店所售动画片均有精美彩色外包装。

主机、配件

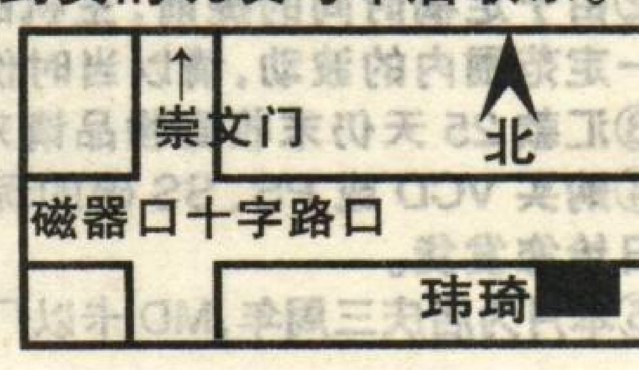
名称	价格
PS 原装 7501 型主机、手柄、电源、AV 线、原版盘	1150 元
Dreamcast 主机，原装手柄、电源、AV 线、原版盘	2600 元

名称	价格	名称	价格	名称	价格	名称	价格
原装超薄 GB 机	280 元	PS 专用制转	38 元	PS 牛角手柄	30 元	PS 飞行摇杆	90 元
原装彩色 GB 机	570 元	PS 中文金手指	35 元	PS 仿原装手柄	15 元	PS、SS 原装街机摇杆	130 元
DC 原装记忆卡	240 元	PS 原装记忆卡	85 元	PS 原装震动手柄	130 元	GB 对打线	15 元
DC 原装手柄	240 元	PS 仿原装记忆卡	25 元	PS 彩色透明振动手柄	85 元	彩色 GB 放大镜	20 元
DC S 端子线	50 元	PS 彩色透明记忆卡	30 元	PS 原装光线枪	160 元	GB 电源	10 元
DC RGB 线	50 元	PS 格斗手柄	30 元	PS、SS 双用振动枪	60 元	彩色 GB 皮套	15 元
				PS 鼠标	60 元	彩色 GB 专用书包	50 元
				PS 手柄分插器(可玩多人游戏)	120 元		
				PS 全兼容 VCD 卡	250 元		

以上次世代主机邮费每台 50 元、GB 机邮费每台 20 元、各种配件每件邮费 8 元。

声明：因个别外地玩友在邮购本店商品时所注回邮地址不详，造成本店无法发货，请寄出款一段时间却未收到货的玩友与本店联系。

地址：北京市崇文区广渠门内大街 88 号
电话：(010)67151137　联系人：甘雨　邮编：100062
乘车路线：乘 3 路、8 路、23 路汽车到榄杆市下车向东 300 米路南



ADVERTISEMENT 广告

沈阳小陆游戏机专营店(家用游戏机批发中心)

店庆三周年　各款彩电　专业维修　各种人偶　回收旧机　索取目录 3 元/份

★15 寸 NEC 彩监,九成新,高清晰,N-P 双制,可接收电视节目,也可接电脑,有 RGB 及 AV 端子接口,可接各种游戏机,售 800 元,邮费:50 元。★全新 5.5 寸 N-P 双制纯平面直角彩监,有 AV 端子接口,适于各种游戏机使用,售 380 元,邮费:30 元。★二手 5.5 寸液晶 N 制彩监,体积小,画质更清晰,可接各种游戏机,售 420 元,邮费:30 元。★原装二手 N 制电视(日立、夏普、松下)29 寸/25 寸/14 寸售 1250/920/450 元;(东芝、索尼牌)画质更清晰,重低音效果更佳,29 寸/25 寸售 1400/1150 元,邮费:35 元/寸。★仿 SONY panasonic 全新彩电,全制式全频道,售价:29 寸/25 寸/34 寸/34 寸超平面,售 1950 元/1750 元/3300 元/3350 元。★二手原装九成新索尼机全新包装,可正常使用,双手柄+AV 线,售价 850 元;二手原装 SS 机,售价 650 元,邮费:50 元。★各种形象逼真的人偶,是您居室的最美装饰,有格斗王人物、樱大战人物、太空战士人物等等,售价 80 元/个,邮费:40 元。

次世代配件	名称	价格	名称	价格	名称	价格	名称	价格
	2M/4M 全对应全 IC 加速卡	40/80	PS 原装时空枪/振动踏板时空枪	160/170	SS、PS、N64 三用普通/播动脚刹方向盘	320/370	世嘉五代双制机 I型/II型	150/130
	SS 原装/组装手柄	75/15	PS 原装/仿原装(15 格)记忆卡	60/25	PS 原装背包(黑色)/联机线	45/15	通用双立体声耳机(爱娃)+放大器	80
	SS 全新 JVC/三洋光头	105/120	PS120 格/30 格记忆卡	70/45	万用 AV 彩色打印机/暂停器	350/65	PS 99 新版 16 开金手指书	30
	SS 8M 樱花记忆卡	80	PS 飞行摇杆/PS 四分插	75/130	GB 用充电电池组(普通超薄)	65/60	N64 振动、记忆合卡/专用变压器	110/180
	PS 彩色双振格斗柄	100	SS 金手指/PS 中文金手指(99 新书)	65/65	超任双线变压器/专用制转	30/60	N64 通用金碟 1-6 张(套)	280
	PS 通用长线/全新光头	260/350	SS、PS 街机双人大摇杆(邮费)	195/140	超任金碟 5 张/AV 线	100/15	N64 原装/组装手柄	220/130
	PS 绝招王/HOR1 格斗手柄	70/70	SS 无线/PS 有线大摇杆(单人)	100/120	MD16 位彩掌机送电源+邮费	550/30		
	PS 原装/彩色双振手柄	140/90	SS、PS 转/豪华制转	35/45	GB 普通(组)/普通(原)/超薄/彩色	260/295/310/620		
	PS VCD 电影卡普通/金手指	270/290	SS、PS 双用化解危机振动枪	75	PS 单用/振动脚刹方向盘	270/290		

邮费主机类 50 元/件、大件类,如双人摇杆、方向盘、打印机等,40 元/件;普通类:15 元/件;每 100 元加保价费 1 元,邮购请从邮局汇款附言栏注明所购物品。

VCD 银目录

高达 W(1CD)、高达 F91(2CD)、逆袭的夏亚(2CD)、A 计划、98 拳王(1CD)、浪客剑心(2CD)、飞天红猪侠(2CD)、岁月的童话、我为猫狂(3CD)、JaJa 马(1CD)、花样少女(1CD)、小倩(2CD)、地狱先生(2CD)、鬼神童子(5CD)、鬼太郎(1CD)、机动战舰(13CD)、毕业(4CD)、樱 II&III(1CD)、龙猫(2CD)、铁拳(2CD)、浪客剑心(5CD)、梦幻街少女(2CD)、高达 W(8CD)、风之谷(2CD)、圣传(2CD)、魔法少女砂砂美(2CD)　五张起邮,10 元/每张,15 元/20 片以内。

VCD 金目录

侍魂(1CD)、口袋怪物(1CD)、忍空(1CD)、美味(1CD)、铁拳(1CD)、超魔神英雄传(4CD)、圣斗士星矢(3CD)、新安琪尔(5CD)、宇宙骑士(3CD)、魔法阵都市(1CD)、天空战记(3CD)、小倩(2CD)、暗黑破坏神(3CD)、龙骑士战士(6CD)、生化危机(1CD)、街霸 V(5CD)、成能文化猫娘(3CD)、再见萤火虫(2CD)、转校生(2CD)、小倩(2CD)、宫崎骏歌集(1CD)、五星物语(1CD)、浪客剑心(10CD)、、风魔小次郎(3CD)、游人小子(3CD)、魔剑美神(1CD/2CD)、泪眼熊星(6CD)、武神(3CD)、龙猫(2CD)、猫眼(4CD)、天空战记(3CD)、H2(21CD)、不可思议的游戏(10CD/4CD)、高达 0083(2CD)、高 F91(2CD)、SD 高达(1CD)、高达之战场回忆(4CD)、魔法提琴手(2CD)、新世纪 EVA(13CD/4CD/2CD)、无限地带(4CD)、爱的呼唤(2CD)、橙路(2CD/24CD)、圣子剑(12CD)、足球风云(1CD)、足球小子(5CD)、DNA²5 电影少女(3CD)、时空之旅人(2CD)、天空之城(2CD)、禁断之血族(3CD)、魔法公主(2CD)、X 战记(2CD)、樱花 I~IV(3CD)、无责任舰长(3CD)3×3 只眼 3CD;千年女皇 2CD;太空八 1CD;我的爱神 3CD;灌蓝高手 51CD;鬼神童子 1CD;龙珠 Z14CD;魔女宅急便 2CD;天地地用 2CD;新天地无用 1CD;吸血姬美夕 2CD;相聚一刻 1CD;97 拳王 2CD;幽游白书 2CD;苍之充星 3CD;机动战士高达 G17CD;高达 Z17CD;高达 ZZ16CD;高达×7CD;烈火之焰 2CD;名侦探柯南 2CD;攻克机动队 2CD;攻克机动队之 M-661CD;魔界转生 1CD

日剧

心跳回忆 2CD;恋爱不用着急 1CD;邂逅 1CD;青春无恒 10CD;悠长假期 11CD;爱情白皮书 11CD;沙滩小子 12CD;跟我说爱我 12CD;单身族 10CD;星之金货 14CD;续星之金货 14CD;同一屋檐下 12CD;同一屋檐下 II11CD;恋爱世纪 12CD;钱日本明星搅笑篇 1CD;名侦探明智小五郎 12CD;平安夜 10CD;礼物 11CD;

CD

新世纪 EVA;机动战士高达全集,机器人大战 F,樱大战歌谣全集;心跳回忆-崎诗织;日本卡通歌曲全集,美少女战士,浪客剑心,金田一;不可思议的游戏;罗德岛战记;侍魂;天空之城歌集;橙路歌集等。

MD 战略模拟类	名称	价格	名称	价格	名称	价格	名称	价格
	古代封印　水浒传(中文)	40/42	悟空外传(中文)/三国志 5(中文)	40/40	大战略 2 代(中文)	40	超级大富豪新卡	80
	成吉思汗 II/杨家将	90/40	诸神遗产(中文)	40	三国志列传+帝国王朝(中文)	70	悟空外传+大富翁(中文)	70
	三国演义(中文)	40	吞食天地 3+梦 2(中文)	75	三国志 5+封神榜(中文)	70	爆笑三国新卡	85
	太空战士(中文)	40	三国志列传(中文)	40	三国演义+大战略(中文)	70	噗哟噗哟通 2(新卡)	40
	三国志 4 霸王之国(中文)	65	中国象棋(中文)	35	三国演义+大战略	70	光之继承者	70
	封神榜(中文)	40	吞食天地 3+三国 5(中文)	70	三国演义+悟空大战	28/18	太空战士+三国 4(中文)	70
	大富翁(中文)	40	梦幻模拟战 2(中文)/日文	40/38	模拟公园	31	吞食天地 3+水浒传(中文)	70
	帝国王朝-亚瑟传说(中文)	40	大航海时代 2(中文)	50	三国志列传+大富翁	70	吞食天地 3(中文)	40

类别	名称	价格	名称	价格	名称	价格	名称	价格	名称	价格
动作类	狮子王 2	27	索尼 II/V/VI	14/36/36	蝙蝠侠与罗宾	25	美女与野兽	25	雪山兄弟(新卡)	45
	割喉岛	32	我家邻居都是鬼	30	毁灭警官 DOOM	26	摇滚方块(新卡)	42	火爆警官	11
	风中奇缘	45	漫画地带	24	西部枪手	25	超级忍者 3	25	侏罗纪公园 2/3	25/40
	汤姆与基瑞	30	蚯蚓战士 II	38	洛克人 3	35	米老鼠与唐老鸭	25	战斧 I/II	15/15
	格斗四人组 3(24M)	32	玩具总动员	38	杨家将(中文)	48	格斗四人组 2	24	泥土战士	25
	玛丽兄弟	35	外星战将	15	美少女战士	30	战斧 III/IV/V	18/28/40	复仇者	25
	阿拉丁	25	暴力克星	25	格斗三人组	18	忍者神龟	28	小鬼当家	15
格斗类	98 格斗王	50	12 人街霸	27	VR 战士 2	40	龙虎拳	25	真人战打 3	35
	超级 16 人街霸	90	铁拳 3	50	VR 战士对铁拳	25	七龙珠(超武斗完结篇)新卡	60	豪血寺一族	33
	幽游白书	35	世界英雄	40	饿狼传说 2	35	侍魂	35	擂台摔角	40
	真侍魂-霸王丸地狱变	30	七龙珠	22	恐龙格斗(32M)	35				
射击类	空牙	20	雷电传说	18	越空狂龙	35	重装机兵	20	碎烈风暴(新卡)	40
	超级大坦克	20	魂斗罗	30	战场之狼 II	25	蛟 蛟 蛟	18	EX-战机	25
	忍无可忍	25	火枪英雄	20	沙漠风暴 3	25	真实谎言	27	米格-29 战机	20
体育类	篮球飞人	27	实况足球 2	25	98 NBA LIVE	40	98 FIFA	35	疯狂赛车 3	25
	花式台球	23	天使之翼	25	暴力足球	28	印地赛车	30	热血足球	25
	顶级赛车	28	99FIFA	35	赌城	18	摇滚赛车	25	究级麻将 98	65

MD 卡和 GB 卡邮费:6 元/盘,两盘 8 元,三盘 10 元,依此类推。

邮购注意事项:

①邮购彩电的客户请在汇款单的附言栏上注明最近的火车站名及您的联络电话,以便邮购。

②由于定稿时间的提前,主机的价格及个别周边配件价格有一定范围内的波动,请以当时价格为准。

③汇款 25 天仍未收到物品请来电查询,以维护您的利益。

④购买 VCD 或 PS、SS 碟的玩友,多选些备选节目,以便早日给您发货。

⑤本月为店庆三周年,MD 卡以厂价直销,欲购从速。仅限邮购。

地址(汇款):沈阳市铁西区南八中路 78 号　收款人(联络人):陆红疆
邮政编码:110023　邮购联络人:张小姐 陆先生
电话(传真):024-25850632(8:00-20:00) 024-25846204(21:00-22:00)
乘车路线:南站乘 601 路公共汽车至"保工街"站下车即是;北站乘 604 路公共汽车至"保工街"站下车,沿保工街南行至八马路左转即是;五爱市场乘 207 路至"八马路"站下车,沿八马路西行到保工街;南塔乘 11 路无轨电车"保工街"站下车,沿保工街南行至八马路左转即是。

鞍山益友平价电器商行 邮购价目

●有效期6月1日－10月1日，以邮戳为准●厂价直销　欲购从速，退换满意！

特色换卡：每次购 MD 卡 5 盘以上即可办理换卡。动作卡每盘只收 1 元换卡费，文字卡仅收 3 元换卡费，邮费另计，换卡服务只限邮购。

邮购方法：单价＋邮费等于邮购价须从邮局办理汇款，配件和卡带可以混合购买，保价平邮邮费 10 元一个，2 个 13 元，以后每多一个加 3 元以此类推。全部采用防震防砸专用邮箱，无论您身在天涯海角只需到邮局填一张汇款单，写清收件人、姓名、地址，称心如意的商品就会准确及时地送到您手中，质量有保证，客户有信心，所有卡带配件均有专人负责上机测试后才寄出。

本店承诺：所有卡带零配件均为全新，备有大量现货，款到 24 小时发货，从您汇款当天起 8－25 天均能收到物品，因远近不同所需时间有长有短，为了维护您的利益，凡汇款 30 天仍没收到物品，有包裹被退回的可能请与本店保持联系以便及时解决。

正版 GB 卡适用于所有 GB 机都是新卡记忆良好，付说明书一本，精美包装盒一个，内装记忆电池一块。

GB 单卡

名称	价格	名称	价格	名称	价格	名称	价格	名称	价格
街头霸王 2 代	16 元	萨尔达传说(彩)	53 元	吞 3/英雄传(中文)	22 元	鬼太郎	18 元	勇者斗恶龙怪兽篇(彩)	47 元
月影村的怪物	21 元	罗德岛战记(彩)	46 元	口袋妖怪(红)	21 元	口袋恋爱	21 元	太空战士 4 代(中文)	38 元
暗黑封印 1+2	24 元	麻雀王(彩)	43 元	口袋妖怪 4 代(黄 8M)	34 元	天外魔镜 2 代	24 元	魔法气泡(彩)	46 元
三国志(中文)	22 元	光荣足球	18 元	口袋妖怪 6 代(彩)	53 元	RB 饿狼	19 元	大战略(彩)	43 元
98 足球 FIFA	19 元	牧场物语	21 元	格斗学园(彩)	46 元	96 格斗天王	14 元	花木兰	21 元
口袋妖怪 3 代(青)	21 元	大贝兽物语	22 元	超级炸弹人(彩)	43 元	口袋妖怪 2 代(绿)	21 元	迷你四驱车 2 代	20 元
超魔神英雄传	23 元	美国 F－15 战机	19 元	情书(彩)	53 元	第二次机器人大战(中文)	28 元	名侦探柯南	20 元

正版 8 位 FC 机用文字卡适用于小霸王、小天才、裕兴系列所有用黄卡的游戏机学习机，全都是新卡，记忆良好，含精美包装盒一个，说明书一本，内装记忆电池一块。

FC 文字卡

太空战士 1/2/3 代　25/26/33 元　　勇者斗恶龙 1/2/3/4/5 代 23/25/33/34/36 元　　圣火徽章 1/2/3/5 代 33/33/34/36 元(3 代为中文版)

名称	价格	名称	价格	名称	价格	名称	价格	名称	价格
魔神英雄传	27 元	蝙蝠战士 2 代	29 元	老 64 合 1 无重复	22 元	勇者斗恶龙 3 代(中文)	54 元	第四次机械人(中文)	54 元
三国志 2 代	32 元	半熟英雄(中文)	32 元	97 回归京港拉力赛	14 元	太空战士 2 代(中文)	54 元	战国群雄传(中文)	54 元
三国志 3 代	25 元	勇者斗恶龙 4 代(中文)	64 元	魔域英雄传(中文)	44 元	吞食天地 3 代(中文)	32 元	英烈群侠传(中文)	64 元
宇宙世纪大战	29 元	太空战士(中文)	54 元	决战太平洋(中文)	64 元	荆轲新传(中文)	22 元	魔法门(中文)	54 元
萨尔达传说(中文)	28 元	重装机兵(中文)	32 元	基督山恩仇记(中文)	44 元	第四次机器人大战	32 元	魔道士阴谋(中文)	33 元
勇者斗恶龙(中文)	44 元	封神榜(中文)	32 元	上海大亨(中文)	44 元	三国志 5 代	25 元	风云(中文)	44 元
天食天地	25 元	圣火列传(中文)	22 元	三国忠烈传(中文)	54 元	太空战士 1+2	32 元	楚汉争霸(中文)	54 元
成吉思汉/元朝	25 元	第二次机器人(中文)	32 元	爆笑三国(中文)	64 元	18 合 1 超智慧大全	17 元		
帝国战记	29 元	99 格斗王	28 元	水浒传(中文)	54 元	三国志一雄霸天下(中文)	64 元		

大量收购二手 GB 机 170 元，外表完好能正常使用，寄到本店当天邮局付款，二手货出售 GB 机 190 元，已换新镜面，质保 3 个月，邮费 30 元。

正版 16 位(MD)世嘉卡适用于所有使用黑色小卡合的 16 位世嘉 1 型 2 型机，手掌机全部是新卡文字卡记忆良好，含精美包装盒一个，说明书一本，内装记忆电池一块。

MD 卡

名称	价格	名称	价格	名称	价格	名称	价格	名称	价格	名称	价格
三国志 5 代(中文)	37 元	超级大富翁(中文)	37 元	皇帝财宝(中文)	58 元	太空战士(中文)	37 元	封神榜(中文)	37 元	超级大富豪(中文)	64 元
梦幻模拟战 2 代(中文)	37 元	武将风云录(中文)	37 元	吞食天地 3 代(中文)	37 元	爆笑三国(中文)	74 元	三国志 3 代(中文)	37 元		
水浒传(中文)	37 元	铁木真(中文)	58 元	新光明与 黑暗(中文)	37 元	大航海时代 2 代(中文)	37 元	三国志 2 代(中文)	37 元		
信长霸王传(中文)	37 元	悟空外传(中文)	37 元	三国乱世群英(中文)	37 元	众神遗产(中文)	37 元	亚瑟传说(中文)	37 元		

MD 动作卡

名称	价格	名称	价格	名称	价格	名称	价格	名称	价格	名称	价格	名称	价格
杨家将	38 元	音速 3 代	19 元	台球传奇	13 元	过关神龟	13 元	死亡游戏	9 元	雪山兄弟	19 元	北斗神拳 2 代	9 元
蓝球飞人	19 元	魂斗罗 2 代	19 元	超级忍	9 元	F－15 战斗机	13 元	米老鼠	9 元	终级战役	19 元	外星战将	9 元
音速 5 代	33 元	中国象棋	13 元	顶级赛车 2 代	13 元	战斧 3 代	13 元	诺米救美记	13 元	肥瘦大盗	9 元	火爆警长	9 元
侍魂	29 元	雷鸟 4 代	13 元	七龙珠完结篇	34 元	兔宝宝	9 元	宇宙忍者	13 元	钓鱼王	9 元	生物大战	13 元
豪血寺一族	29 元	地球虫 2 代	29 元	碎烈暴风	29 元	HRQ 追踪赛车	9 元	玩具人	13 元	泡泡龙	9 元	魔界大法师	19 元
洛克人全集	23 元	幽游白书	29 元	变形金刚	13 元	战斧 2 代	9 元	外星王子	19 元	露露历险记	9 元	音速弹珠台	13 元
四人组 2 代	19 元	魂斗罗	19 元	吸血鬼	13 元	V 形战机	9 元	音速 4 代	19 元	冰上曲棍球	9 元	99 足球	23 元
鸟人战队	19 元	超音鼠	19 元	双截龙 3 代	19 元	四天明王	9 元	街头赛车	19 元	俄罗斯方块	9 元	文素赛车	13 元
龙虎拳	19 元	鬼屋 3 代	19 元	兰波 3 代	9 元	蜘蛛人	9 元	暴力克星	13 元	小美人鱼	9 元	DJ 男孩	9 元
98 格斗王	34 元	七龙珠	19 元	动物奥运会	9 元	超级飞狼	9 元	沙丘 2 代	13 元	007 情报员	9 元	恒星队长	9 元
超级玛莉	23 元	割喉岛	19 元	音速小子	9 元	火枪英雄	13 元	超级忍 3 代	13 元	海星行动	9 元	暴力橄榄球	9 元
真侍魂	19 元	越空狂龙	19 元	幸运轮	9 元	摩那哥 2 代	13 元	花式台球	13 元	宇宙战士	13 元	幸运小子	9 元
侏罗纪 3 代	33 元	忍无可忍	19 元	奥运会	9 元	森林守护神	9 元	西部枪声	9 元	飞象过河	13 元	火车头	9 元
四人组 3 代	29 元	阿拉丁	19 元	滚动方块	9 元	魔法泡泡通	32 元	影武者	9 元	环保尖兵	13 元	魔法宝石	9 元
对打神龟	19 元	米格 29	13 元	梦幻战机	9 元	台湾大亨	29 元	忍者蛙	9 元	主题公园	19 元	卡达之剑	9 元
侏罗纪 2 代	19 元	688 潜水艇	13 元	兽王记	9 元	X－M 超人	13 元	苏丹之剑	9 元	真实谎言	19 元	狒狒传说	9 元
复仇者	19 元	松鼠大战	13 元	快打拳头	9 元	仓库番	13 元	彩虹岛	9 元	雷电传说	13 元	天使之翼	9 元
世界英雄	19 元	战斧 4 代	13 元	魔术师传奇	13 元	刀魂	29 元	交交交	9 元	空牙	13 元	幸普森家庭	9 元
恐龙兄弟 2 代	23 元	蝙蝠侠	9 元	闪电少女	13 元	绿狗	9 元	空战克星	9 元	汤姆与吉瑞	13 元	神风特攻鼠	19 元
98 足球	23 元	机械战警 3 代	9 元	出击飞龙	13 元	小叮当 2 代	9 元	武装雄英	9 元	战场之狼 2 代	13 元	顽皮熊与大象	19 元
真人快打 4 代	33 元	坦克	9 元	绿狗＋顽皮熊	14 元	雷霆计划	9 元	孔雀王 2 代	9 元	摇滚赛车	13 元	顽皮足球	19 元
饿狼传说 2 代	29 元	赌神	9 元	漫画地带	19 元	小鬼当家 2 代	9 元	联合大作战	13 元	格斗三人组	9 元		
美少女战士	19 元	雷鸟 3 代	9 元	实况足球	19 元	超级排球	9 元	忍无可忍 2 代	19 元	双截龙 2 代	9 元	**因 9 元卡销量大，**	
迅雷行动 3 代	10 元	大富翁	9 元	印地赛车	19 元	超级机车大赛	9 元	美国队长	13 元	异形风暴	9 元	**购时请注明备换卡**	
12 人街霸	19 元	战斧	9 元	F22	13 元	魔王连狮子	9 元	战斧 5 代	19 元	光电战机	9 元		

真正 100% 兼容台湾主板 MD 2 型机内置制式转换卡 NTSC－PAL 制式卡带全兼容，付双手柄、AV 盒、AV 线、RF 线，电源推广价 125 元，邮费 35 元，质保 2 个月。

配件类

名称	价格	名称	价格	名称	价格	名称	价格	名称	价格
GB 镜面普/薄	7 元/15 元	MD 连发摇杆大手柄	8 元	GB 普机可充电池(4 节一组)	34 元	SS/PS 标准手柄	13/8 元	36 片 CD 册	14 元
GB 皮套普/薄	各 8 元	光盘保护膜 50 张	3 元	GB 彩机格斗手柄	24 元	PS 15 格透明记忆卡(芯片)	22 元	PS 彩色无 VR 双震动手柄	49 元
SS/PS S 端子线	各 9 元	PS 2 代中文金手指送新书	44 元	SS/PS T2 两用枪	58 元	PS 格斗手柄/SFC 手柄	18 元/19 元	SS/PS 21 针 RGB 线	18 元
PS 专用制转	29 元	PS 绝招王	63 元	各种 GB 连机对打线	14 元	PS 金手指电影卡	258 元	GB 万用对打线	35 元
通用 AV 3 分插	17 元	彩色 GB 专用放大镜	18 元	MD/SFC 两用原装手台	79 元	原装 3DO 专用光头	75 元	GB 薄机可充电池(2 节一组)	38 元
GB 格斗手柄普/薄	各 15 元	PS 彩色带 VR 双振动手柄	74 元	GB 电源普/薄	各 6 元	MD 六建小手柄	6 元	PS 彩色月形手柄	28 元
PS 15 格记忆卡(芯片)	16 元	PS 连机对打线	18 元	SS 直读(带图纸)	49 元	各种手柄导电胶	3 元	MD 主机/掌机电源	各 9 元
MD 二型机 AV 转换盒	8 元	GB 普薄两用放大镜带灯	15 元	SS 原装 JVC 专用光头	115 元	彩色 GB 专用皮套	10 元	GB 通用背包	24 元

本店卡带质优价廉销量很大，上百个品种难免有个别品种会出现临时脱销现象，为了确保 24 小时内回邮，在购卡换卡时，请尽量多写几种选择，即使写了多种选择也会按照您的首选依次发货有了您的理解和支持才能确保 24 小时内及时发货。

汇款地址：辽宁省鞍山市立山区太平 158 栋 9 号(立山区红光小学斜对面)　邮编：114033

收款人：王恩超　电话/传真：0412－6411210



通威(国际)有限公司游戏产品特别推荐

TOP WAY ELECTRICAL APPLIANCE CO.,

TOP WAY

1. PS 记忆卡

TP PS/M60 2.1M/2M/8M/16M/24M/32M/48M/56M/68M/72M(LED/DISPLAY)品种齐全,从1M到72M,无记忆丢失现象。

TOP WAY

2. PS VCD 解码器(电影卡):TP-PS/MC615

真正2.0版,兼容1.1,2.0,3.0版,全制式,图象清晰,高保真立体声输出。

TOP WAY

3. 通用大制转器(万用制转器):TP-9900

适用于包括PS机,SS机,DC机,VCD机在内的多种光碟游戏机以及摄像机,卫星电视等家用电器的制式转换。

TOP WAY

4. PS 专用制转器:TP-PS/N610

画质清晰,音质保真。

TOP WAY

5. PS 专用金手指 1M/2M(中/英文):TP-PS/GF620-1/2

充分支持最新版软件及密码,备有与计算机连接的打印机接口,并可随时更改或增加新密码(无敌版)。

TOP WAY

6. PS 双震动手柄:TP-PS/VJ626

对应所有震动软件。

TOP WAY

7. PS 手柄分插器

最多可接驳8只游戏手柄及8只记忆卡,带给您多人游戏的乐趣。

TOP WAY

8. PS/SS 双用震动枪:TP-PS/BG628

外型逼真,可对应所有PS KONAMI/NAMCO游戏,包括"时空枪手"。

TOP WAY

9. PS 鼠标:TP-PS/MS627

品质上乘,做工精细,附送原厂鼠标垫。

其它产品

1. AV 输入分插器:TP-168
质量稳定,耐用方便。
2. MD 16 位游戏主机:CT-2668、CT-1668、CT-1688
美日版四制式,全面兼容上市的世界16位卡带,外型美观大方。

近期推出新产品介绍

1. PS 震动椅垫:

对应所有震动游戏,采用智能震动系统,使您曾体验过的局部震动感觉延至全身,有身临其境的感受,同时该产品还可用作保健按摩器,发行日期:1999年5月1日。

2. PS 舞蹈地毯(跳垫):

对应包括KONAMI最新游戏"DANCE DANCE REVOLUTION"在内的多款舞蹈游戏,让您在家中体验街机的跳跃动感乐趣,兼容所有PS游戏软体。发行日期:1999年5月5日。

3. PS 震动背心:

对应所有震动游戏软件,采用智能震动系统,使您有身临其境的感觉。发行日期:1999年5月10日。

4. PS 红外线遥控震动手柄:

无线遥控距离远,可达10米,近距离可多角度遥控。发行日期:1999年5月15日。

此外,本公司将陆续推出系列新产品,请玩友注意发售日期。

本公司技术力量雄厚,产品品质卓越,竭诚欢迎各界人士前来洽谈订货。

国内各地经销商如有意可与以下代理商联系批发业务

广州地区总代理:
意翔电子公司
TEL:020-81858642
地址:广州西堤二马路8号南太工业品批发市场A118号

乌鲁木齐地区总代理:
迪龙电子公司
TEL:0991-5857042
地址:乌鲁木齐红山地下通道内"金道苑"6号

北京地区总代理:
新亚电子公司
TEL:010-65924082
地址:北京市朝阳区朝外头条甲93号汇阳大厦103室

哈尔滨地区总代理:
天乐电子公司
TEL:1384536238
地址:哈尔滨新曼哈顿商城三楼西084厅

GF 冠锋电玩 DW

特别推荐:	价格	邮费	特别推荐:	价格	邮费
PS7501+手柄+记忆卡+十种经典游戏+电源	1190元	60元	GB彩机+皮套+放大镜+电源+合卡一盘	615元	35元
PS7003+手柄+记忆卡+十种经典游戏+电源	1200元	60元	GB薄机+皮套+放大镜+电源+合卡一盘	325元	35元
SS白机+手柄+4M加速卡+电源+十种经典游戏	820元	60元	GB厚机+皮套+放大镜+电源+合卡一盘	285元	35元
PS液晶记忆卡(PDA)	600元	30元			

GB单卡	名称	价格	名称	价格	名称	价格	名称	价格	名称	价格
	第二次机器人(中文)	35元	97格斗	70元	口袋Ⅱ(绿)	25元	大金刚Ⅲ	25元	音速Ⅵ	23元
	吞食天地(中文)	25元	96格斗	23元	口袋Ⅲ(青)	25元	侍魂Ⅱ	25元	上尉命令	20元
	太空战士Ⅳ(中文)	35元	98海战	25元	同级生	23元	天外魔境	30元	七喜小子	20元
	三国英杰传(中文)	25元	98明星足球	25元	饿狼Ⅲ	25元	异形	20元	蝙蝠侠Ⅲ	23元
	三国志(中文)	23元	牧场物语	25元	花木兰	25元	篮球飞人Ⅱ	23元	疯狂赛车	23元
	梦幻之星(中文)	90元	口袋Ⅰ(红)	25元	电车GO	25元	98 FIFA	23元	国盗物语	20元

GB彩卡	名称	价格	名称	价格	名称	价格	名称	价格	名称	价格
	萨尔达传说	55元	洛克人Ⅷ	45元	恶魔	55元	怪兽	55元	罗德岛	45元
	杰克龙	50元	星际终结者	50元	女神	55元	美女与野兽	55元	大战略Ⅱ	45元
	真人快打Ⅳ	50元	口袋Ⅵ	55元	天使	55元	虫虫危机	50元	大富翁	48元

备注:本店所有产品均全新产品,绝无二手,本店专门经营批发、零售PS、SS、GB、世嘉机,周边配件、卡、软件、布画、挂面、纸画、攻略书等。

欢迎各地玩友、同业人士来电咨询或联系。

邮购地址:广州市西堤二马路37号广州电子城1025档

分店地址:广州市西堤二马路新文苑二手市场B05档　　收款人:罗映辉

业务联系电话:020-81870871、01362889475、020-81579245(晚)

哈尔滨 游戏服饰专卖店 腾达

大量批发

集游戏之精华　　配服饰之极品

- 草薙京:上衣+马夹+裤子+手套=200元
- 八神庵:上衣+衬衫+裤子+项链=180元
- 特　瑞:上衣+内衣+裤子+帽子=180元
- 克里丝:披风+内衣+裤子+项链=150元
- 七枷社:上衣+裤子=140元

本店为了庆祝开业特价推出KOF系列所有服饰,以上只是其中一部分,保证忠于原版。

本店同时提供侍魂系列,街霸系列等热门游戏服饰,保证令各界同仁、同志、同胞满意,广大电玩朋友如有特殊要求,本店还可订做(注:广大玩家如要邮购,请写清楚地址及收货人,最好是把自己身材尺寸写清楚,以免造成衣服不合适现象)。

地址:(邮购、汇款)哈尔滨市南岗区学府路服装城二楼精品20号

邮编:150001

联系电话:(0451)-6670072

传呼:(0451)128-5102818

收款及联系人:杜进

哈尔滨世纪电玩专卖店

新店开业大酬宾!凡在本店购物满50元整均有精美礼品赠送。

DREAMCAST优惠价发售

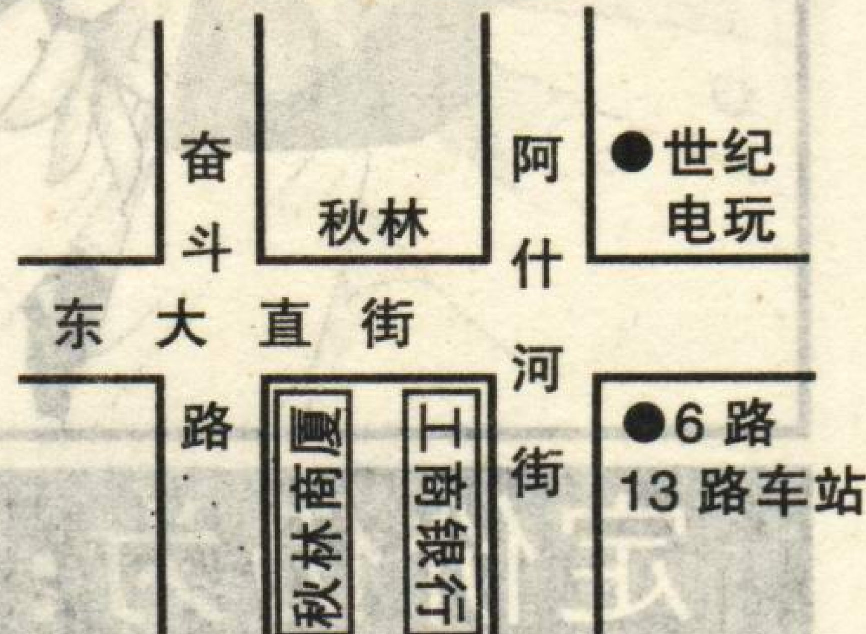
1. 专业批发零售　DC、SS、PS、N64、16位彩色手掌机。
2. 本店备有数百种PS、SS软件及动画VCD,周边设备齐全。3. 二手货市场:PS5501、1001型土星(白机)同时收购:兑换各种主机、兑换GB卡。
4. 专业维修各种游戏机,维修土星、索尼、光头,收费低,立等可取。
5. 长期办理外地邮购业务:欢迎来信来电垂询,索取目录(来信索取目录表,请贴好回邮信封及邮票。目录3元/份)
6. 专业光碟机改街机,经销各种名牌街机管理器。

外地顾客在火车站乘13路或6路汽车到秋林下车即到。地址:哈尔滨市南岗区阿什河街65号

电话:0451-3647752

邮编:150001

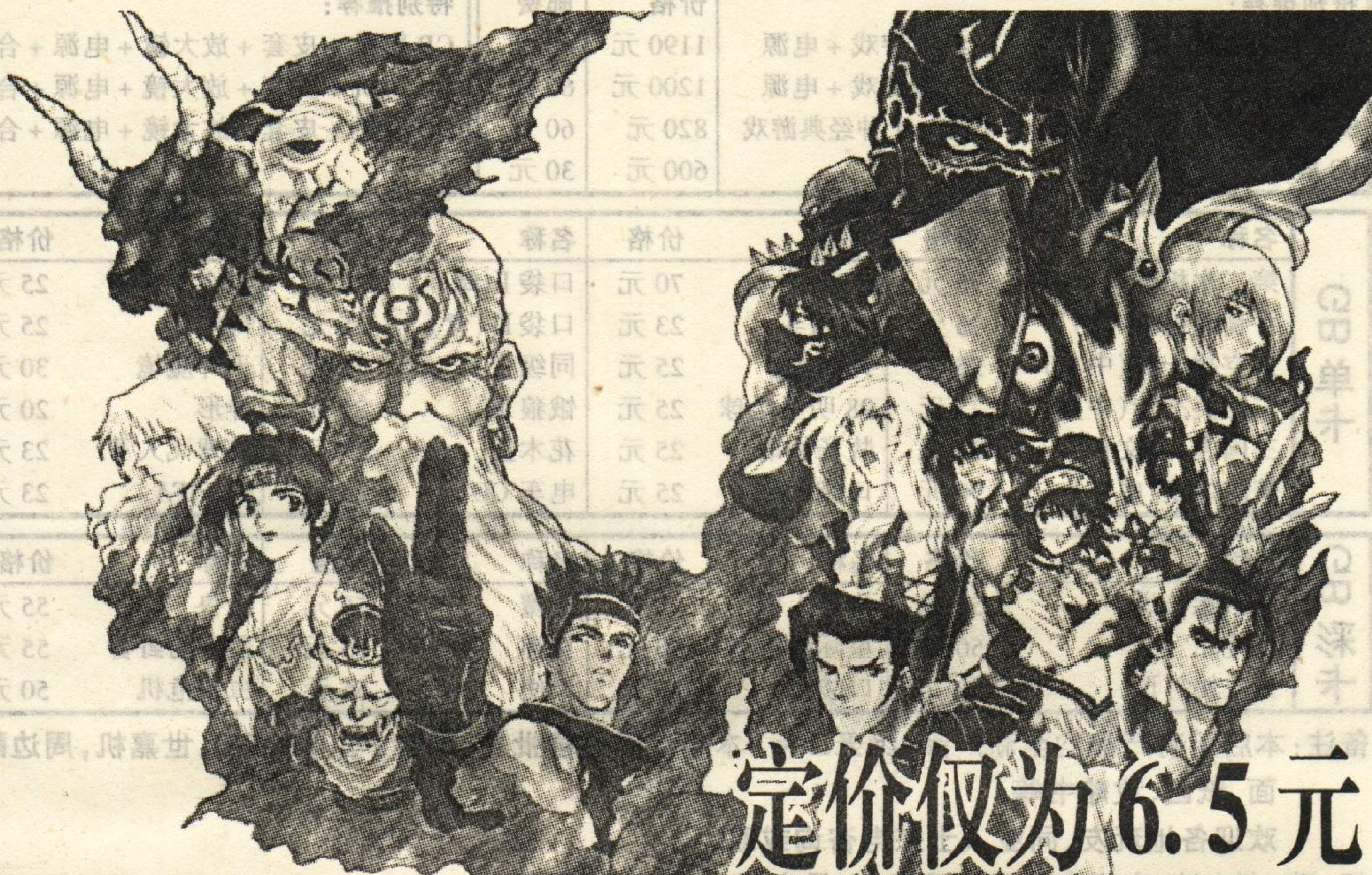
邮购收款人:张艳清



“电子游戏与电脑游戏”三周年纪念号

将于1999年7月面市

80页全彩，内容丰富、印刷精美！



定价仅为6.5元

为了给大家更多的惊喜，本书内容暂不公开！



定价仍为：10.00元

电子游戏广场(6)

变身计划实施！

为了回报读者长久以来的支持，我们在听取了来自各方面的意见之后，决定将“电子游戏广场”从第6册开始做几个较大的改动：

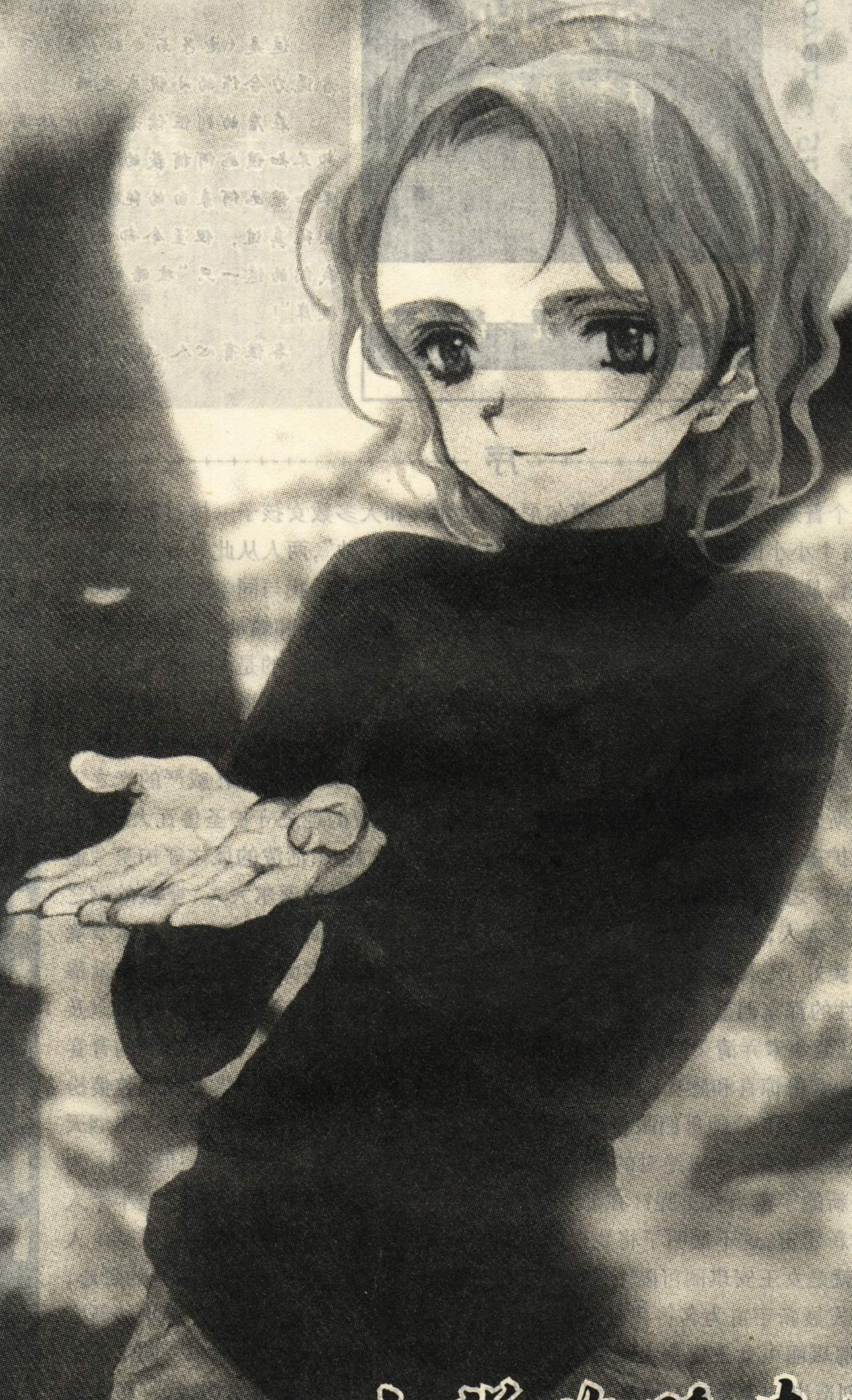
1. 彩页将增至32面，“新作指南”将全部移至彩页部分，玩家将可更直观，更真切地看到精彩的新游戏画面。

2. “街机道场”固定为30页左右，在本部分中将为大家介绍近期热门街机游戏的系统及画面。此外将把更大的力度放到游戏人物设定及背景故事介绍方面，欣赏性和趣味性都比过去有了长足的进步！

3. 除以上版面外，其余都将归为“完全攻略”部分，各大名作、劲作的小说攻略、流程攻略及其它形式的实用性极高的攻略型文章都将收录在内！

坚持走实用性为主的道路，以实实在在的内容来回报广大读者将是以后“电子游戏广场”唯一的宗旨!!!!

超攻略道场



小说攻略专辑

天空之镇魂歌

Lover ~ Stories Sixteen ~



文/雪鹰·小孔·杨薇莉

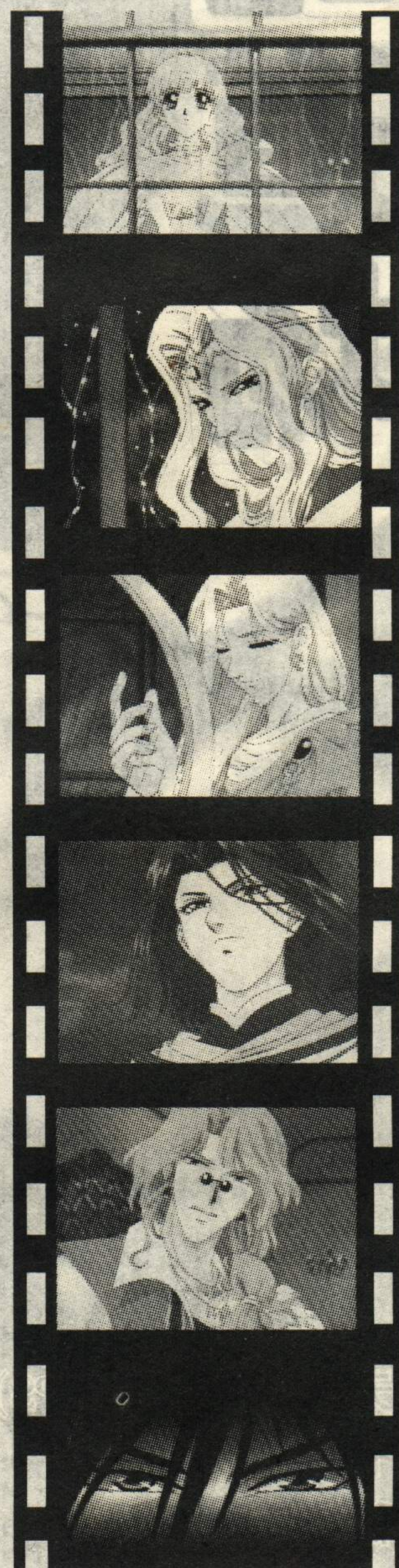
写在前面的话

这是《电子与电脑》杂志有史以来第一份由女性作者通力合作的小说式攻略。

在座的列位读者，无论你是“喜欢 Good Looking Boy 却不知该如何捕获的花季少女”，还是“面对清纯女孩却不知该如何表白的纯真(?)少年”，亦或是“曾经花季并且纯真过，但至今却仍然孤家寡人的 GAME 族神魔”，我们的这一只“攻略的小舟”，都将带引你“划向幸福的彼岸”！

各位有心人，扬帆起航吧……

序



我是一个普通的女孩，就读于斯莫尔尼女子学院，和大多数女孩子一样过着安稳的生活，我还有个小小的愿望：希望能找到一个温柔、体贴的“他”，两人从此过着幸福快乐的生活。某日，从主星圣域而来的使者，打破了我那平静的生活：我与同学蕾伽尔被选为女王的候补者！女王……！！！这可不是穿着黑色紧身衣、拿着皮鞭和蜡烛的“女王”，而是统治我们所居住的星球以及其它 N 个星球的宇宙之女王！更重要的是——有九位守护圣辅佐着女王，他们以其所代表的元素之力赐予各个星球神圣的祝福，令星球繁荣昌盛、使人民幸福安康，而且守护圣们皆是英俊、潇洒、可爱的超级～帅哥（双眼成心状），这是最关键的。啊～真是不敢相信！我竟然能踏入圣域与守护圣们会面！威严的光之守护圣朱力亚斯大人、安详的暗之守护对克拉维斯大人、睿智的地之守护圣鲁瓦大人、温柔的水之守护圣琉米艾尔大人、热情的火之守护圣奥斯卡大人、活泼的风之守护圣兰迪大夫、华丽的梦之守护圣奥利威埃大人、可爱的绿之守护圣马路塞尔大人、坚毅的钢之守护圣萨菲尔大人，如果这是梦境的话，请千万不要醒过来，就此持续下去吧！果然梦境变得越来越美好了！又有诸多俊男加入阵营，精神的教官维克多大人、礼仪的教官逖穆卡大人，感性的都官西蓝大人、宇宙研究学者艾伦斯特大人、和蔼可亲的商人先生以及占卜师美露（至今未弄清美露大人的性别，别介意，反正最近很流行）。热血澎湃的青春呀！每天都会有份惊喜和感动！虽然有蕾伽尔这位强大的对手，但是凭借着我那装傻扮可爱的超高演技，15 位帅哥们眼看都将拜倒在我的石榴裙下，突然，美梦就此灰飞烟灭——最终考察的结果，我以绝对的优势取得女王的资格！但是……但是……但是！！！为什么要我去新的宇宙当女王呢?！在那个连行星都没有的地方，别说是帅哥了，连半个人影都没有的新宇宙，这不摆明了将我发配吗？苦思冥想后方省悟到我一直忽略了某个人的存在，那就是女王安琪丽可陛下！我的存在显然妨碍了她独霸星团所有帅哥的野心，所以才借口发展新宇宙为名将我赶出去。可恶！看着吧！我一定会创造出更繁华的新宇宙！建立比巡琪丽可女王更令人叹为观止的后宫！话虽如此，可是与蕾伽尔一同忙活了半天，虽然创造出一个美丽的行星，但是新的生命依然无法诞生。就在这时，我一生中最大的转机来临了！原宇宙遭到身份不明、自称为皇帝的某人袭击，9 位守护圣被捕、女王安琪丽可亦危在旦夕！为此，女王辅佐官萝莎莉娅特地前来向我求救，OHOHOHOHO!（标准的女王式笑声，得自永野大神夫人的真传！）皇天不排除艰难困苦，不惜任何代价去解救那 9 位守护圣……哦，不，应该是拯救全宇宙！哎？等一等，那个……皇帝是帅哥吗？什么？超级大帅哥?！呜～感动地流下晶莹的泪水……向着原宇宙出发！作战名为“爱与梦想、GET16 位帅哥之心、建立宇宙最华丽的后宫、成为名副其实的女王陛下之少女革命极乐大作战”！Let's Go! Go! Go!!!

主角篇↑亚里奥斯

(天蝎座 AB 型)喜欢的礼物是オカリナ

炎之剑士



和他的相遇究竟是偶然还是命运的安排?

在我未知的旅途的第一站行星白亚宫，将迷路的孩子送回西之街，当晚宿屋发生了火灾。在熊熊烈火中依然熟睡不醒的我（金牛座 O 型嘛，没办法）被迷之帅哥剑士抱出火场（只有 46kg 而已，再多抱一会儿好不好?）为了报答救命之恩,就将他收为仲间一起旅行吧。

亚里奥斯真的是很好用的全能剑士，战斗中选择“保护（はかひ）”我而受伤的千方百计，亲密度会飞快地上升呢! 尤其是在占星馆用おまじい将相性调满 100 之后。

这一部分中会收齐除 9 位守护圣外的 7 位 Lover, 从现在开始要好好加油啦!

主星:维克多　白亚宫:美露、亚星奥斯、逖姆卡

白极光星:谜之商人、艾伦斯特　深雾星:西蓝

守护圣夺回!(帅哥 夺回)

9 位守护圣分别被关在四个行星之上:

旧城迹星/深林之村/楼上:绿之守护圣　马路塞尔

打开楼上开关进入地下二层:风之守护圣　兰迪

钢之守护圣萨菲尔

暗矿脉星/第七坑道/炎之守护圣　奥斯卡

第九坑道/暗之守护圣　克拉维斯

森林星　热带森林/上方林中小屋:水之守护圣　琉米艾尔

下方:梦之守护圣　奥里维埃

流砂星:光之守护圣　朱力亚斯　地之守护圣　鲁瓦

最先救出的三位守护圣亲密度会很高哟! 不过这些对于如此专情于亚里奥斯的我而言，都只是小鱼一碟而已（毕竟鱼与熊掌不可兼得……但这 9 只鱼也实在太好吃了呀! 呜，真是难以割舍……)

想吃鱼的的读者不要着急,后面会有详细的钓鱼术教给你!

大圣堂之战

九位守护对全部救出之后，回到主星的大圣堂，听到旧女王琪丽可的指引，在战斗后前往营救，却发现只有拿到“封印之键”，才可找开通道的门，于是来到行星苍之群岛。……传说移动岛上有“封印之键”。

告解

亚里奥斯要求和我一同去移动岛，多少有些意外，但还有是蛮开心的。谁料在船上却因为风浪大而有些晕船，最后不知怎地竟落入海中了! 所幸亚里奥斯及时救起了我，但也因此害得两人漂流到一座孤岛上，而且我还割伤了脚，又开始发起高烧来。平白给亚里奥斯增添那么多麻烦，真说不过去。但是，在梦中所说的情景又是怎么一回事? 我身处在一个陌生的城市里，亚里奥斯也在却有些不同。为什么呢?还和亚里奥斯约定一直陪伴着他，无论发生任何事也不会分离。虽然是浪漫的情节，却又透着一丝悲哀，尤其是当“我”含泪向亚里奥斯告别时，突然说了些莫名其妙的话，让亚里奥斯摸不着头脑。当我再度清醒时，身体已经有所好转，“愿意陪我聊聊吗?”亚里奥斯主动这么要求，我当然不能拒绝，况且他的心绪似乎有些不宁。聊天变成了亚里奥斯的独白，他似乎又陷入不堪回首的过去中，完全没有理会我自顾自地说下去:“我讨厌那样的家伙，失去一切却还在编织着美梦。但是，即便这样……只有一人能够打动我的心。那是何时的事情了……已经记不太清了。你……和那个家伙真的很相似，认真地听着我那些无聊的话，连笑容都很相似。真是讨厌!”亚里奥斯? 我迷惑地看着他，不知是觉得不好意思还是不敢面对我，亚里奥斯转过身背着我继续道:“……我没能为那家伙做任何事，只是像傻瓜一样看着她，丝毫没有察觉到……不要用这样的眼神看着我! 我……我……畜生! 到底该怎么说! 不能再后悔了，绝对! 背弃自己的心所回答，无论怎样的结果也不后悔的接受。哈，真差劲的生存方式。我讨厌这样……自己真是个笨蛋……不好意思，刚才是我的自言自语，这么灰暗的话不适合你。徘徊在黑暗的深渊中是像我这种男人的工作，与你、以及你的伙伴们不相称，你还是忘了吧!”真的该忘记吗? 我犹豫了一下，但是亚里奥斯不是我们的伙伴吗? 大家不是应该互相帮助吗?“……哈，随便你。确实是你这种类型的人所说的话，真的是……非常相似。”

高台

和亚里奥斯来到荒岛的高台，见到回营地的路。

“唉，终于可以从你的麻烦中解放出来了。真是的，你可真是惹麻烦的天才:从船上落入水中、受伤发烧等等……”对不起，亚里奥斯! 我心中的一阵委屈，泪水不由地涌了出来。亚里奥斯见此倒有些慌乱了，流露出些许不知所措:“喂，我不是在生你的气呀。好了，我并没有嫌弃你，怎么说呢，这样也挺快乐的。啊，对不起，我不太会说话啦。……对不起。”

失踪了一天一夜的我们终于回到队伍中，艾伦斯特已经打听到封印之键的下落。再次出发之前，先在长老的家中稍事休息一下吧，趁着天气还好，出去散散步……

谁知突然下起雨来，我赶忙躲进海边小屋，不一会儿，亚星奥斯也进来躲雨，这次终于可以和他开心地聊天说地，看到他的笑颜，我也……

渔火之岛上，还可以在渔师雷那德家里借宿两晚，闻着空气中淡淡的海的味道，我来到沙滩上，望着浪花溅起的飞沫，不知何时亚里奥斯已在我身旁……



帮助渔火之岛的居民打退了两只魔导生物之后，我们回到白极光星。

献给诗人的诗

真是一个大好天气！出去逛一逛吧！如果能有"艳遇"就好了！我从白极光星细雪街的旅馆出来，没走几步就撞见了亚里奥斯。"一起去散步吧？"太好了！明媚的日子里一个良好的开端！我不假思索地接受了亚里奥斯的邀请，两人漫步在洁白的街道上，突然间看到旅馆的吟游诗人克雷兹先生爱上了风花街上旅馆主人的女儿艾米丽，但因自己是四处流浪的旅人，对方则是定居在此星球的人，立场不同而不敢向对方告白，特地为她作的诗也没有送给她。"真是个傻瓜！自己的事情自己解决好了。"唉，很符合亚里奥斯性格的话呢！不行！我必须把他那偏激的性格矫正过来。看到我难过的样子，亚里奥斯也无法推脱了："知道了，别做出这种表情……你也认为恋爱的感情是很重要的吗？当然啦！"（きらろん）"你有喜欢的人吗？"亚里奥斯突然冒出这么一句话，一时倒让我无法回答，只好用"……うん"来敷衍。好在亚里奥斯也没再深究，和我一同去邻街的旅馆找艾米丽，没想到对方居然也暗恋着克雷兹先生，还为他作了一首诗。那就让两人相见，然后将自己的心意明确地表白，并互赠诗歌。万事大吉，对于亚里奥斯来说，偶尔能有这样的经历未尝不是件好事。

雪

在这个GAME的世界中，往往会在宿屋时发生"美梦成真"的事件，在风花街欧吉桑开的宿屋中，竟然可以和每一个同伴分别去赏雪，而我当然是选择……亚里奥斯！然后还可以和他一起去边看极光，神啊，我感谢你!！

风花雪月完毕，该进行拯救宇宙的大事了。为了将艾伦斯特的友人变回人形拿回封印之键，还要在星球之间寻找金、银绿三宝石，当然顺便还可以继续和我的亚里奥斯……

行星眠之大地的红叶之村，可以和亚里奥斯一起送信……在River Town东和道具屋BOSS谈话再去看母亲生病的孩子，会发生"金田一Like"的破案事件。我的亚里奥斯像不像大侦探？

行星白银之环，在和亚里奥斯打退魔导陨石，又为一个恋爱中的男孩去摘恋之花，钻进北集落的洞窟探险，还跑到西集落一起学会了挤羊奶……我的亚里奥斯啊，为什么和你在一起的时候总觉得时间不够用呢？难道时间真的不多了吗？

白银环星西集落之夜，是我一生中最悲伤的夜晚，亚里奥斯现出皇帝的真身向我开战！要我如何向他攻击呢？我的亚里奥斯啊！

亚里奥斯回到他的虚空之城，我从主星解救了女王之后紧随他来到这决囟的王城，以我爱之力，以我的容恕，以我百折不挠的信念，"请回来吧，亚里奥斯！"

朝着未来(ENDING)

宽广的大厅中一片死寂，在黯淡无光的王座前那修长的身影亦陷入了一阵沉默，历经了诸多变迁之后等待他的依然只有败北的苦酒吗？终于，亚里奥斯打破了这令人窒息的寂静："怎么了？不杀了我吗？"不知怎地，心中突然一阵刺痛，泪水不听话的溢出来，我本想要故作坚强，但不得不正视自己真正的心意：亚里奥斯……亚里奥斯！无论过去发生过什么事，无论你曾做过什么，即便你是我的敌人，最终我还是选择你！亚里奥斯闻言似乎吃了一惊，但又似在他的意料中，他低首浅笑："无论怎样都选择我吗……很久以前听过同样的话，已经差点忘记了……我……我真正的心意是……"亚里奥斯的声音渐渐低沉下去，我无法听清他后面的话，但是看到他流露出那温柔的笑容，揪紧的心不禁一松。猛然地，亚里奥斯摇首挥去停留在那异色双眼中的悲哀，轮廓突然恢复了先前的严峻："我已不能再回头了！吾乃正统的皇帝，不能够有爱与犹豫！但是，我的心又向着你却是事实……我是为了成为皇帝而生存，这是我唯一的目的，因此不能有天真和正义。那么，剩下的方法只有一个！"亚里奥斯卷起漆黑的披风，从其身上窜出无数深黑的业火，"不！不要啊！亚里奥斯！"我的心中在哭喊着，但却无法从干涩的嘴唇中吐露半句话，身体像是被看不见的铁线所捆绑，动弹不得，只能眼睁睁地看着所爱的人消失在空气中……最后、亚里奥斯最后望向我的眼神，在心中烙下一道深深的印痕……

数日后，圣域为我举行了盛大的欢送宴会，但是如今的我已经无心参加了，只想早日离开这个伤心之地。告别了女王安洁丽可之后，我再度返回那等待我开创的新宇宙，在那里迎接我的是蕾伽尔灿烂的笑脸："太好了！你回来啦！告诉我哦，就在不久前这个新宇宙的第一个生命终于诞生了！是个很漂亮的男孩子呢！而且呀，他的双眼是不同色的，一个是绿色，另一个是金色……"



主角篇就是这样一个NO HAPPY END的结局，鱼没有钓到，熊掌也没有吃，读者玩家的不满也是当然的。所以，所以下面是钓鱼信的开始。

かんばれど

克拉维斯篇

安详的暗

白银环星西集落的长老某日经过洞窟时被卷入落盘事故，因而对窟产生恐惧不敢再度外出了。小女子当然又开始多管闲事了，拉着克拉维斯大人去治疗长老的心病。末了，克拉维斯评论道："人对于不安之类的感情认为是'不明白的事物'、'被黑暗所包容的事物'，是啊……不安的元凶确实来自于黑暗，但是黑暗也是所有的开始，能衍生出安详的希望。"

水晶摇弋的影子

一天的疲劳之后，大家投宿于眠之大地红叶村落的长老家。静夜中我突然感觉到风声有异，便去找暗之守护圣克拉维斯商量。果然，那不详的风乃是星星的思念受到魔导影响而形成的怪物，将之升华后，与克拉维斯漫步在绮丽的星空下也是很美妙的事呢。

恋之花盛开之日

由白银环星东集落的帐篷出来，正撞见一个男孩央求克拉维斯帮他到洞窟中采花，看来想送给自己所喜欢的人呢！好吧，我也来帮忙吧！与克拉维斯一同来到漆黑的洞窟，伸手不见五指，还有一堆蝙蝠出现，真吓死人了。好在有克拉维斯大人在身边，不安稍稍减轻了些。终于在洞窟深处找到了男孩所说的花丛，真是不可

思议，在这种地方也会有鲜花盛开。克拉维斯大人也真是的，突然说什么："就像这盛开在黑暗的洞窟中的鲜花一样，你是我心中黑暗处唯一一轮美丽的花朵。"嘻～让人怪不好意思的。

恋的开始

克拉维斯那独特的声音轻柔地划过美丽的夜空："这令我回想起女王试验时，在圣地平静的日子。卷入时间的旋涡直至永恒……回想过去以及所怀念的事物……我一直是这样，以为与自己没有关系，任凭周围的一切流逝而生存着。说起来，你是自己希望能够成为女王的。因为喜欢就去实行，如果没成为女王的话，或许也就不会被卷入这些麻烦事中……你对成为女王后悔吗？"当然不会后悔！如果没有成为女王的话，也不会被那么多帅哥包围呀！不过这话可不能说出口，否则会破坏我那清纯的形象。"是吗……无论被什么所累，无论失去自己的所有，也愿意拯救宇宙的危机吗……你这种向前看姿态，解救了如今的状况。不愧是被选中者……是时候回去了，我送你，毕竟是我来约你出来的。"



爱的萌芽

再度与克拉维斯单独相处，心中依然忐忑不安，赶快找一个话题吧："今夜的月亮真美。""是啊！"克拉维斯回应道，"在圣地经常独自一个仰视着月亮，月光是一尘不变的，无论在圣地还是在这异乡。从永恒单调的暗之时日中，进入每天的战斗，我的生活也开始变化了。只有月亮依然故我，永恒不变……吗，这是不可多得的贵重，然后因此而将人心导向安宁。这次看不见未来的旅程中经常有不安的黑暗之影伴随着，我的心也有所改变了，稍许背离了暗之守护圣所寻求的乃是安宁。很无聊的话……如此仰望着夜空、寻求着月光来确认自己的存在……你又是如何呢？没有阳光照射的未来，是否感到不安呢？对此次旅行而不安呢？"没有啦！和大家一起的旅行妙不可言，怎会不安呢?! 克拉维斯露出他那温柔的笑容："很像你的回答。从女王试验以来，你也一直没有改变，与月光很相似呢。无论任何事物的流逝依然保持坚强，真令人羡慕。有你在一旁看着，我也好像能够达成任何事。为什么呢？不清楚。如果我能为你做什么的话，但是，我认为对你来说所有事物的结果都会往好的一面发展下去……今天聊得很快乐，谢谢你，我送你回屋。"

两人的约定

怎么了？初次看到你如此不安的神情，不过也难怪。就连长久担任守护圣的我也未曾体验过此事，更别说你了。想到明天的战斗，有所恐惧也是当然的。无须强言欢笑，心中的痛苦与不安，自己最清楚。但是，有一点必须告诉你，那就是我一定会守护着你的！你对我来说……不，没什么。总之，今晚请安心入睡，我会给予你安详之海，将不安消融于黑暗中。无论明日会有什么样的未来，我都会在你身边，所以今天就请休息吧。"



离别前夕(ENDING)

"我的旅程要继续到何时？但是我不再是独自一人，我的心中经常有你陪伴。不管发生何事，都有你在心中支持着我。再一会儿，希望你能陪在我身边。"

兰迪篇

由风吹送的恋情

在深雾星海村的旅馆外，我遇到了一个为爱而烦恼的女孩塞莉艾，她在村祭时对邻村的亚尔夫一见钟情，但因双方丝毫不认识而无法向他告白。此时，正巧兰大人路过，想出一个绝佳的点子：约定一个相见的场所，然后写在纸飞机，让风将塞莉艾的思念送到亚尔夫手中。果然，在塞莉艾忐忑不安地等候下，接到飞机的亚尔夫按时赴约，而她也鼓起勇气向对方表白了自己的心意。目睹此景，兰迪对我微笑道："塞莉艾的告白看来很顺利呢！果然，不能表达恋情是悲哀的事。恋爱也是自己胸中最重要的一环，如何传达自己的想法，一番考虑后的结果还是应该将自己的心意坦白地告诉对方，我是这么认为的。这只是我个人的恋爱观啦！哈哈哈，有些不好意思，与你谈论这种事还是第一次呢！"



森林的迷路孩子

今天天气真好，心宁气爽地走出眠之大地星 River town 西城的旅馆，正撞见四个小孩拖着兰迪到森林中玩捉迷藏，我也来插一脚吧！但是，为什么由我和兰迪当鬼呢？算了，别和小孩子计较了。找呀找，在西边找到一个，再找呀找，又在北边找到一个，兰迪也发现了一个，现在还剩最后一人了。咦？迷路了？这可不得了，赶快和兰迪四处寻找，最后在泉边的花丛中找到了小孩。原来她在编花冠呀，哎？兰迪也有一份？哈哈哈，兰迪戴上花冠的样子还真～不错！

恋的开始

"这令我想起你和蕾伽尔在圣地接受女王试验的时候，那时也是一直在女王陛下的守护下……这也是当然的啦。我到底在想什么？在后悔什么？"突然听到兰迪说出如此泄气的话，有些不太适应。兰迪则有些慌乱："啊，你不要露出这种神色啦！我现在对自己有所觉悟了，和平和幸福并非只是从他人手中接受的，必须自己来守护。虽知如此，但一直全然没有察觉，真该反省。不过，既然察觉了就不该忘记，为了守护这个宇宙的和平，我要战斗！你也一样吧？为了守护我们的美丽宇宙，虽然不知未来如何，你能拿出勇气来吗？"唉～好不容易期待的与兰迪的单独相处，怎么话题转到这么严肃、无聊的事情上来了？啊，不行？不能让兰迪讨厌我，赶快摆个灿烂的笑脸回答"きらろんです！"兰迪一听非常高兴地道："你这样说我非常相信，因为你毕竟是女王呀！为什么会突然有些担心呢？对不起，虽然一瞬间有些怀疑，但毕竟你就是你，没有丝毫改变。谢谢，也差不多回去吧！如果受了风寒可不好，我送你吧！"



爱的萌芽

"哎……是吗……是这样啊……"兰迪抬头望着天喃喃自语，真不知他又有哪根筋短路了。总算兰迪自己回过神来，不好意思地说："啊，对不起。我刚才在想夜空真的很暗，但仔细看真些又并非如此。今天初次发现，空中流动着白雾，天空是深蓝色的，以前以为是一片黑暗，事实上却不是这样。这不是能给如今的我们以勇气吗?也就是说，前途未必是黑暗的。哈哈哈，很乐观吧?这是我一直很精神的秘密，既然想不出办法的话就不必去费思量！一切向前看，结果总能克服难关的。我是守护圣嘛，所以不能因烦恼而闷闷不乐。当机立断！对吧？不过也别以为我是什么也不考虑的，有时也会有烦恼……啊——真是的，我到底在讲什么！对不起，听得很闷吧?"怎么会呢？虽然听他的讲话如坠五里雾中，不过兰迪的魅力所在就是那种爽直的热血＋傻瓜型呀！"你真温柔，我说什么话你都很仔细地听。如果你遇到不安的时候，尽管找我相谈。今天真谢谢你，那个，有什么事的话就找我好了，不只是谈话。所以……拜托了。怎么越说越认真了，真不好意思。不过我可是真心的……有事的话就与我相谈吧！就这样，也该回去了。如果有谁发现你不见了可不得了，我送你回房间。"



两人的约定

"今天你可真安静，啊！我并不是说你一直很呱噪，只是看你很没有精神的样子。是因为考虑到明天的事情而紧张吧？但是，看到你这样，我很难过。因为你的痛苦传达到我的心中，却不知该如何是好，我真是个笨蛋！虽然对你说过有事尽管找我相谈，结果却又束手无措，但也不能就此放任你不管。所以，那个……我不太会说话，只是请相信我！我一定会守护你的！即便牺牲这条性命，也一定保护你！所以，不要露出如此悲伤的神情，你并不是一个人，无论何时我都会在你身边。再说一遍，我会以自己的生命来守护着你，一定！"

离别前夕(ENDING)

"能够的话，请多保重。不能不说，我喜欢你。对不起，说了软弱的话，这样就算能相见也不可见了。我相信一定还会再见面的，所以现在不必说永别，我一直相信着。"

琉米艾尔篇

心中的姐姐

走出眠之大地是红叶村落长老的家中，看见琉米艾尔去森林采茶，一块儿跟去吧！不堵塞在途中撞倒一位小女孩塞茜莉娅，只好将她送回家。塞茜莉娅因为自己孪生姐姐某日因事故坠落悬崖而遭受打击，从此不能说话了，真是很可怜。于是，好心的琉米艾尔大人决定让她聆听他的竖琴声，借此来治疗她心中的创伤。为此我也就帮助琉米艾尔大人一同去森林中采茶，然后在塞茜莉娅家中举行音乐茶话会。一曲美丽动听的"面影"令塞茜莉娅回想起回去种种快乐的时光，最终打了自己封闭的心，哭出声来。望着一家人高兴的情景，琉米艾尔对我道："她因为失去了姐姐而以为对方离自己而去，但是并非如此，姐姐一直在她的心中活着。如果有朝一日当你失去最重要的人时，请不要忘记，那个人一直就在你身边。这是我成为守护圣后所学到的。"



回忆故乡

新鲜的海风诱使我走出苍之群岛星夕波岛的长老家，来到海岸边与琉米艾尔一同写生。"难得来到美丽的场所，将这份感动尽可能地留在画上。"能和琉米艾尔大人有相同的喜好，真令人高兴。看着我画的话，琉米艾尔道："这幅美丽的景色也只有在这炎热的地方才能看到，灿烂的阳光、灼热的风、清澄碧蓝的海，一切都是从自然衍生的宝物。我很高兴你也能够理解。这个行星与我的故乡很相似，为何会如此相同呢？这很简单，充满水的地方景色都人此吧。能够和你一同观赏这令人心安的美景，真的是……"琉米艾尔虽然没有继续说下去，但我也能心领神会。

恋的开始

"这个时间突然约你出来，真是对不起。因为夜色是如此迷人，所以想与你一同分享。看到你的笑颜令我想起你仍是女王候补时的情景，那时你也是无论何时一直保持着笑容并积极地赢取前方的事物。那笑容充满着朝气，现在也是如此。你知道吗？你那笑颜和姿态是我们这次旅程中必不可缺的，令谁都不会感到害怕，是你一直激励、引导着我们。或许你自己是无意识地这样做，我认为这是非常了不起的。今后还有很长的旅途，请你继续引导我们好吗?"はい！能被守护圣拜托自然是非常高兴的事。"太好了，你的回答比任何事物都令我心坚强。但是，也不心逞强。差不多该回去了，明天还要早起呢。"

爱的萌芽

真是美丽的星空，这样眺望好像会被吸进去一样。这时候来找你是因为有些事情想要知道。皇帝为何要征服宇宙呢？伤害无罪的人们、破坏自然，犯下无数的罪行而得到宇宙又为了什么呢？我看着皇帝所造的数多罪孽而感到难过，这令我的心中对皇帝产生了憎恨，而且在不断地扩大，'憎恨罪孽，人亦招来憎恨'，这意味着人因憎恨而犯下罪过。现在的我却无法做到，象我这样软弱的人就此下去，或许无法压抑憎恶的感情，我对自己也感到害怕。"请坚强些，琉米艾尔大人！"我忍不住出声，"啊，对不起！你也同样难受，我实在是因为不习惯不断战斗的日子，因而有些泄气了。已经不要紧了，是你阻止了我的心流向软弱。谢谢！我送你回屋吧，做个好梦。"

两人的约定

"想起明天和皇帝的战斗，你的哀愁和不安也传给了旁边的我。就算是伪装，毕竟是一同旅行，战斗过的同伴，肯定是非常难过的，皇帝强大的力量也令人不安。但是，请不要泄气，你曾对我说过请坚强些的话，还记得吗？这句话，我现在还给你，请坚强些！你一定可以赢得明天的战斗，我也会尽全力帮助你的。将你的不安平静下来，将你的哀愁治愈……然后，我会以此性命来守护你，约好的。没有什么力量的我，只能这样做。最后的战



斗这种艰难的状况中，我能够做的也就是守护着你，这已是拿出我最大勇气了……。

离别前夕(ENDING)

"就这样永远持续下去该多好，不要结束，和你一直待在这里。'时间能够忘记一切'，如果真的是这样，我也不会忘记你，就算舍弃一切，你也一直在我的心中。"

维克多篇

觉悟

走出眠之大地星红叶村落长老家，与维克多一同散步时恰好遇见一神色憔瘁的男子，原来他所爱的女子的父亲对女婿有着极高的要求，那就是必须要比自己强，但是这个顽固的老头武功非常厉害，男子眼看是无法战胜而心生退意。不过，有精神的教官维克多大人在，这件事自然迎刃而解。在维克多的教导下，男子以坚强的精神战胜了未来的丈人，一对有情人终成眷属。

潜伏在白色中的恶意

"喂！没关系吧？振作些！"我在风花街的旅馆内听到屋外传来维克多焦急的声音，忙跑出去看个究竟，原来是有位遇难的旅人，他似乎在雪地中遇见了一片白色的东西，而且还有三个伙伴留在雪地中，等待人们的救援。于是我便和维克多一同出发去救人，按照南、西、南、东、南、东的方向，很快就找到了被困的旅人。

然而在程的途中突然刮起了大雪，伴随着一片银白出现了一只巨大的蝴蝶，看来也是受魔导的影响。三下五除二地解决了敌人，还受到了维克多的夸奖："太好了，正赶上。谢谢你的帮助，遇难者们也顺利地恢复。能够成功地帮助他们，多亏有你补足我的不备。在这极寒中，你也没有半句怨言，真是辛苦你了。没有伤风吧？通过这次事，更令我对你刮目相看了，做得很好！谢谢！"哈哈哈，被维克多大人这样称赞，我还真有些不好意思了呢。



恋的开使

"自从女王试验以来，很久没有和你这样了。回想起圣地，一直认为还会和你再见面的，真是有缘啊。而且，不管发生什么样的事态，你也不会疑惑了。我已经不再是你的指导者了，不应再说什么伟大的话。不过，有件事请你铭记，需要帮助时请不要烦恼该叫谁，我们大家都是你的伙伴，必定会来帮你的。不要自己一个人背负过多，知道吗？能够理解我的意思吗？"当然能够理解啦！"好，很好的回答，不愧是宇宙的女王。只要有这意向，事态也会好转的。旅途中有什么困难，不必顾虑尽管来找我，只要我能做到的。已经是睡觉时间了，我送你回去吧！"

爱的萌芽

"首先有件事我要说，你在艰难的状况下也不屈服，做得很好，太伟大了。连我都承受不住的时候，你却一直展露着笑脸。真让人惊奇。"哎？这样一说好像我很迟钝似的。"啊，不要生气，我可是在称赞你。无论多困苦的战斗，一直保持着笑容，激励起大家的勇气。你虽然没有用语言来表达，但是我明白，因为一直都在看着你。我比你经过的岁月要长久得多，却做不到象你那样令人心温柔的微笑，不，其他人也做不到。只要有你，我那紧张的心在你笑颜中也会松弛下来。怎么样，我们还会相见吗？"非常荣幸啦！"经你这么爽快地一说，令人觉得精神百倍。从今以后，不管发生什么事，将你笑颜夺走的家伙，我绝对不允许！不管是怎样的对手，必定将他打倒！所以请放心，继续你的旅程，好吗？"

两人的约定

"你好像很没有精神，我并不是想说教才将你约出来的，看见你这种神情，所以想鼓励你拿出勇气来，虽然不知我的话是否有效果。但是，我想将我的决心传达给你，什么也别说，就这样仔细地听我说。无论发生什么事，在你平安地令宇宙恢复原样前，我是绝对不会死的。即便达到极限，我会以为我全部的精神直到最后也守护着你。所以，你只要集中考虑如何战胜敌人就可以了，等一切结束后，我俩再庆祝吧！"

离别前夕(ENDING)

"今后仰望夜空时一定会感到难过的，因为眼中映照出的全是你的容颜，看了会难过。但是，我会在星星中找寻你的身影。"

艾伦斯特篇

金之环的赠主

大家在白银环星北集落投宿，时间还早便出门转悠，正好找到艾伦斯特同去赏景。我们来到山顶上，观看数十年一次才发生的白银环变为金色的奇观，艾伦斯特先生感动地一时说不出话来。"你知道吟游诗人描述白银环变为金色理由的诗歌吗？"艾伦斯特又开始发表他那"科学"的见地了，"'太阳将金色的指环赠予此星'的诗歌，单纯以科学的立场来看也就不会产生这种语句了。宇宙中真是充满浪漫啊！所以也能理解这种联想，特别是看到如此景色的瞬间。"

智慧的老鼠

这一日在细雪街上遇见了行色匆匆的艾伦斯特，他正想回王立研究院取回重要的研究日记，反正左右无事，就陪他一同去研究院逛逛吧！谁料艾伦斯特的研究日记竟然不翼而飞，急得他满头大汗。别急，艾伦斯特先生，以我爷爷的名义发誓，一定会找出真凶的！首先到大堂去问问吧！咦？没有人拿过艾伦斯特资料？那有什么可疑人等出入吗？什么？近段时间闹鼠灾？唔…再到资料室搜集一下情况吧！哎？看见老鼠拖着讲义跑？好了！谜底已经揭晓！我知道犯人是谁了！那就是受魔导影响而拥有智慧的老鼠！嘿嘿嘿，托老鼠们的福，让我和艾伦斯特先生度过了有意义的一天，感情自然也更进一层喽！

恋的开使

"怎么样？旅行很艰苦吧？是否感到了挫折？"怎么会呢？我可是很坚强的哟！听到我的回答，艾伦斯特放下心来："是吗……背负着拯救宇宙的使命，对于精神和肉体都很容易疲劳，你能否有着这份坚强呢！不，从女王候补时见到你，就感觉到你内在的坚强。但是，这种明朗的状况能否一直保持下去，以前曾这样的怀疑过。你就任女王的时日还很短，但已成长了许多呢。不过现在的情况不容乐观，拯救宇宙并非简单的事情。从今以后的旅途中，还会有比现在更艰难的事，届时或许会感到超越自



己界限的辛苦而无法忍耐吧。还是你拥有跨越重重艰难的自信呢?”はい!我一直都自信满满啦!“这才是宇宙的女王,在这种状况下依然保持自信的人,相信不会很多。从今以后,不要忘记经常保持着这种自信,继续漫长的旅程。并不只是做为女王,还有你自己本身,期待着你继续这次的旅行。”

爱的萌芽

“看那天空,你能感觉到什么变化吗?多半你的回答是否吧?从这里望着星星,确实似乎是没有什么任何变化。但是,这夜空确实在向黑暗变化着,我从王立研究院的资料中了解到这一事实。因此可以断言,星星们的变化非比寻常,受到皇帝力量的影响,我们还未完成任何事的时候,皇帝的支配领域已更进一步了。在这相差悬殊的力量前,我也开始抱着不安的心情了,我们的行动是正确的吗?真的能够拯救宇宙吗?迷惑开始由我的心中滋生出来。现在所选择的旅程的方向性有没有错?一切是否白费呢?产生了这种想法后,我对踏出下一步开始感到恐惧。”这可真不像文伦斯特先生呀,我们所做的一切并没有白费呀!“是啊,只要相信自己,这次旅行也会导向正确的方向,你果然是位很坚强的人呢!对于眼前的黑暗却不抱有恐惧,贯彻自己的志向,这种坚强也将我心中的软弱打碎了。谢谢你!这种程度就迷失自我,像我这样的人类比自己想象中还要脆弱。从你身上所看到的坚强,看来我还心须加倍努力才行。天有些冷了,我送你回去吧。”



两人的约定

“怎么了?这么精神不振的样子,一点也不象你。考虑一下明天的战斗,将不安驱散吧。但是虽这么说,确实无法不对于现今的战斗持有不安。明天的决战毕竟是决定宇宙的未来。所以,我们绝对不能失败!即便舍去这条性命,也不能让胜利给予皇帝。请振作精神,你这种态度令人感到困惑。被不安所包围的你,认为会在明天战胜皇帝吗?我所憧憬的坚强,究竟到哪里去了呢?你一直是那种不会为面前事物而裹足不前的人,不是吗?看来还不行,没办法,这样吧!如果惧怕皇帝的话,我会……那个……我会拼了这条命也要守护你!无论有多么危险,我向你发誓一定会守护你的!所以,别再多害怕了,你只要考虑如何战胜皇帝就可以了,好吗?请相信我!”



离别前夕(ENDING)

“我会望着宇宙,寻找你所在的宇宙。请创造出美丽的宇宙来,然后总有一天你的宇宙……不,有人会一直想念你,不要忘记。”

鸳鸯蝴蝶篇 I

谜之商人

文/小孔=妮可妮可

头一次和雪鹰姐姐合写攻略,姐姐挑走了六个欧吉桑,(雪鹰:什么欧吉桑?)就是大叔啦,连主角亚里奥斯一起都是28岁以上的欧吉桑啦!

所以看腻了欧吉桑的读者,请来小孔这里见识一下真正的“鸳鸯蝴蝶”吧!

小孔这里的主角,是完全开朗得像太阳一样的谜之商人(男2号),和那个阴沉的水像天蝎座座男人完全不同哟!最妙的是可以随着自己喜欢给他取名字。

叫什么好呀?如果写上KING的话,会被雪鹰姐姐及无数女性读者撕碎吧,至于トトロ什么就更不用说了,所以小孔还是写了KAKU的名字,相信他男朋友不会从大老远的日本飞来撕碎我吧?(笑)

默文:我的名字呢?

小孔:用片假名拼不出怎么办?毛毛,除非你改名叫毛弗利。

这个叫KAKU或者毛弗利的谜之商人,是我(妮可妮可♥)在白极光星细雪街碰到的,当晚从宿屋走到他的地摊前,就可以把他“捡”回来了。♥

妮可♥是水瓶座B型,而KAKU是双子座AB型,天生的相性就高达92,这简直就是天作良缘嘛!所以完全不必理会那个主角亚里奥斯,天知道那把火究竟是不是他自己放的?妮可♥只会送礼物给亲爱的KAKU君♥他呀,最喜欢的就是福袋了,可以装很多很多有用的道具,战斗的时候就会有“油煎荷包蛋连平底锅敌全体砸附加小鸟乱舞”的绝妙招数!带上他去买道具还可以打三折,所以,尽快将亚里奥斯打入冷宫吧!

但到了移动岛那一章,这个厚脸皮的亚里奥斯竟然要缠着妮可♥一起出海!“我不去!!”可他硬把妮可♥拽上船“KAKU君救我!”和亚里奥斯在船上搏斗妮可♥落水,漂到孤岛之上,阴魂不散的亚里奥斯竟然还跟着,“放开我!”“滚远一点!”“这么难吃的东西你想害死我吗?”“谁要听你的心里话?走开!”“这种话听了立刻就忘了啦!”

早上,终于和气歪鼻子的亚里奥斯回到了营地,同伴们一个个在路上等我,真是太感动了!但是KAKU呢?走近他身旁时他一把拦住妮可♥:“STOP!”完了,KAKU君生气了,不过,换个角度看,吃醋的KAKU君也蛮可爱的♥!好好好了,雨过天晴,让我们继续旅行吧!



雪玫瑰

传说在白极光星每76年会盛开一朵雪中的玫瑰,只有心地纯结的人才能找到她,KAKU是商人,自然会对珍贵的东西感兴趣,所以当然要和他一起“飞雪连天寻玫瑰”,路上竟有幽灵指路,可无

论怎样只要有 KAKU 在,一切都可以逢凶化吉。

终于见到这极品的 ROSE,是摘是留?"自然中生长的生命还是让她自然成长吧……"KAKU 微笑着俯身看着这造化的结晶……"他应该不是个普通的商人……"妮可开始这样想,"在他身上有'特别'的地方呀。"回到雪街休息吧。

烟突游戏

来到风花街欧吉桑的宿屋,壁炉中突然冒出浓烟……和 KAKU 君一起上街调查,街上每户人家都出事了。在一家老夫妇的房顶,烟囱中发现巨大化的炭精(ススムンノ),没关系,用雪冷却一下就好了,变回小小样子的ススムンノ真的好可爱哦!

信任无价

来到眠之大地星 River Town 东,妮可曾帮一个道具屋老板找回了失窃的法杖,这一天 KAKU 君又去他店里买东西:"50,50 个金币,不能再高了!"KAKU 君一脸的认真,当然,宇宙长一美少女妮可♥在,一向一毛不拔的老板这时也不得不缴械投降了。可他究竟买的是什么呢?"这时金耳环,我戴着小了一点,送给你吧。"这是 KAKU 君第一次送礼物给我!谢谢你,KAKU。"

两人的约定



走出镇子,进入红叶森林中隐者的小屋,会意外的惊喜吗?在那里宿一晚,夜来窗来蟋蟀声声,KAKU 君来敲房门……连住了两个晚上,我们继续拯救宇宙的战斗……攻向皇帝(也就是那个阴险的亚里奥斯)的老巢,旧城迹星!

临城前夜,KAKU 君和我立下约定:"妮可♥,明天的战斗太危险了,是生是死谁也不能预料?但是,只要我还有一口气在,我发誓,一定用我的生命来保护你!""KAKU♥"

有"油煎荷蛋/连平底锅/敌全体砸/附加小鸟乱舞"的 KAKU 君在,王城里小兵根本不堪一击!一路过关斩将到了皇帝面前,也是他用身体作盾牌挡住了一次又一次必杀攻击,我的 KAKU 君……

皇帝(天蝎座)得到了应有的惩罚,宇宙恢复了和平,人们又过上了安居乐业的生活,而妮可♥因为功勋卓著,要派往新的宇宙去做女王,也就是说必须离开一起战斗的伙伴吗?

离别前夕(ENDING)

"来吧,妮可♥,让老天爷来作个决定,我,背对喷水池,向后弹出这枚金币,如果它真的落入水池里,那我们就一定还会相见的。"

金光在夜空中划出一道漂亮的曲线,消失于水底……

"好!这样就没关系了!我知道这样能带来好运气!我们一定会再见的,我相信这一点……"

"我是这个宇宙中最大的金融世家查理·冯家族第 5 代的总帅——查尔斯·冯,这才是我的真名。我一定会去你的宇宙拜访你,到时候,让我们一起开创新的未来吧!"

"I'll be right there waiting for you, KAKU."



鸳鸯蝴蝶篇 Ⅱ
炎之守护圣奥斯卡

"我对花花公子不感兴趣哟!"雪鹰姐姐这样说着,就把这个超级大帅哥抛给了我(暗自窃笑的我)。

不过这条好不容易从"雪鹰网"里漏出来的"鱼",也不是那么好钓的。首先,他喜欢年纪比他大的女人,其次,演技非常之高超,谁也弄不清他究竟什么时候是在说真话,所以一定要凡事小心时刻警惕哦!

苍之迷宫

渔火岛的渔师雷那德的独生女莉莉被大海蟹抓走了,拯救女性的事奥斯卡当然会挺身而出,而妮可♥只要装出一副万事依赖他的样子就可以了,这就是扮小女孩的优势所在。

第一关　PASS

SHEEP KNIGHT

白银环星南集落的羊最近经常丢失,经常失眠的我,晚上约了奥斯卡来一起数羊。"One Sheep Two Sheep Three Sheep I'll Sleep……"和奥斯卡渡过了惊险的一夜,亲密度 up15。

拿手好戏

深雾星雾海村有一对私奔的情侣,但双主的父母竟然追到这里硬要把他们拆散。自诩为情圣的奥斯卡当然不会允许有人干涉自由恋爱,所以这次主动约妮可♥出来演一出"戏"。

"啊,妮可♥我心中的女神!如果你真的要离开我,那我宁愿去死!"(喂!妮可♥!快说你的台词!)(啊?哦,好的)"亲爱的奥斯卡,无论是谁,都不能将你我分开。"(这样行了吧?)(表情还不够投入,继续)"如果不能一起同生,就算是死也要死在一起!""啊!奥斯卡!""妮可♥,火一样的热情在我心中燃烧,我的爱,请你摸我的胸口!""啊!好烫!""这是爱的激情、爱的火焰!请相信我的真诚……妮可♥"

"奥斯卡……?"

被真情所打动的当事人终于鼓足勇气向女方的父亲拿出了自己真爱的证明,有情人终成眷属。



那么奥斯卡呢?"小姑娘,我觉得刚才你有点假戏真作了,而我也好久没有见到像你这样的演员,真是太好了。"

♥钓到了!!

离别前夕(ENDING)

在宫殿的露台上,妮可♥凭栏远眺,极目遥远的星光闪烁,那里就是妮可♥将要前去的新宇宙。

"不要走啊,暂进留在这里,明白吗?我的心狂跳不已,全因你的笑颜。所以,请允许我这样传达的心意……我爱你。"

鸳鸯蝴蝶篇 Ⅲ
梦之守护奥利威埃

好像每个人第一次见到奥利威埃大人的时候，无论男女，都会情不自禁地“哇”一声，的确像他这样美艳的像蝴蝶一样的男生在日常生活中是不多见的，不过既然是在GAME中，那么喜欢一下又何妨呢?

明日之瞳

一直很想知道奥利威埃大人左眼下的星形妆怎么画上去的。这天在雾海村散步，正好见到教几个小孩子画妆，妮可♥对化妆术也很着迷，当下一起学了起来，每个人脸上都画了好几颗小星星。

时间之梦

眠之大地星River Town西有家洋服店，漂亮的洋服是每一个女孩子的梦啊!让我们一起来为镇上的小姑娘好好打扮一下吧。“妮可♥你看，她这个样子漂亮多了吧?”(作为小孩子也未免太妖艳了一点吧?)心里虽然这么想，可嘴上却依然说:“太漂亮了!”



和孩子们渡过了愉快的下午(当然还有奥利威埃大人)，作为答谢，其中一位的姐姐还亲手做了沙拉，“经常吃可以美容的!”奥利威埃不愧是奥利威埃呀。

两人的约定

去“虚空之城”的前夜，奥利威埃敲响妮可♥的房间:“我知道，对明天的战斗你也一定有所担忧吧，不过没关系，我和你在一起的话，就什么也不用怕了，今夜作个好梦吧。”

离别前夕(ENDING)

“终于逃不开分离的命运?但你我的梦境中会再次相见，别离苦，心中悲痛难耐，可千万不能总这样伤心下去。记住，你和我一直是在一起的，不要忘记你并非独自一人，我俩的心，心心相映……

鸳鸯蝴蝶篇 Ⅳ
感性教官 西蓝

以前，当妮可接受女王试验的时候，西蓝先生就已经是她的教官了，最难忘他紫色的头发，一如他的身世一样神秘。

美丽的新娘

在夕波之岛，当地人有在神社的祭坛举行婚礼的习惯，西蓝先生遇到一位双目失明的老人，他要为即将出嫁的孙女做一件最美丽的婚纱，虽然他自己真的什么都看不见了……妮可♥从长老家出来，正碰上行色匆匆的西蓝，就一起来到老人的家……



婚纱终于做好了，西蓝和妮可♥一起观看婚礼的时候他问道(但又好像自言自语):“幸福的本义究竟是什么呢?”是耕耘之后的收获还是不计回报而付出的过程呢?每个人都有自己的答案吧……

色彩小屋

从雾海村走到西蓝的小屋，发现风把西蓝先生的颜料吹落在地上，整个屋子快变成色彩的世界了!

亲子

眠之大地星River Town东，如果西蓝先生的亲密度超过亚里奥斯的话，那么一起作侦探的就会是西蓝。

强力武具

River Town西的河岸边，有个小孩唱起一首神秘的歌谣，西蓝会听出这首歌中的真意，带领妮可♥去找寻传说中的“战神之鞭”，不过在进入洞窟之前，必须先了解一些有关西蓝的个人资料才行，比如“和什么人最亲?喜欢的食物?动物?爱好?职业?”等等

离别前夕(ENDING)

“我相信，当有一天你在那遥远的宙域漫步街头时，会见到你熟悉的身影。”



“我不会为你画肖像，但要将现在的你的身影牢牢地印在我的心中，所以请不要动，让你的身形刻在我的记忆中。我不会说永别的，你是我心中的唯一，不说离别的话表示我不会就此接受我的命运，明白吗?”

Sixteen Lover 公共事件(*Public event*)

亚里奥斯:白色浪花　暗黑诱惑　神圣的邮箱　雪
谜之商人:白色浪花　雪　森林中的小生灵　烟囱游戏
美露:白色浪花　雪　森林中的小生灵　烟囱游戏
艾伦斯特:白色浪花　雪　森林中的小生灵　亲子
逖姆卡:白色浪花　雪　亲子　烟囱游戏
西蓝:白色浪花　暗黑诱惑　雪　亲子
维克多:白色浪花　神圣的邮箱　雪　苍之迷宫
鲁瓦:白色浪花　神圣的邮箱　雪　调停者
奥利威埃:白色浪花　暗黑诱惑　雪　苍之迷宫
萨菲尔:白色浪花　神圣的邮箱　雪　烟囱游戏
马路塞尔:　神圣的邮箱　雪　森林中的小生灵
奥斯卡:白色浪花　暗黑诱惑　雪　苍之迷宫
琉米艾尔:白色浪花　神圣的邮箱　雪　亲子
兰迪:白色浪花　神圣的邮箱　雪　烟囱游戏
克拉维斯:白色浪花　暗黑诱惑　雪　恋之花开之日
朱力亚斯:白色浪花　暗黑诱惑　神圣的邮箱　雪



时间仓促，周二才得知紧急送稿日期（周六），恰逢我记忆卡被"吞"，多重困难临头，没能好好研究人物，敬请原谅。

开头标题皆为"特技"一项的咒语，时间仓促我只摘了三人。

"吉儿"为Jill，目前最喜欢她的歌，字也好写，我已划线可更换。

圣灵名字参照台版电脑工代翻译。

前言无甚话说，我的六个人，五个是没人要送我的，除地之卢月外都幼齿型，厌倦了成年男性的装腔作势，请回味一下初恋的感觉吧。唯光之朱利叶斯花言巧语从小孔处骗来调剂一下心情。（其实彼此心知肚明）

写得有点单纯，和小孔较之很不活泼，Sorry。

羞于说署名，（众所周知原因）喜欢银英，睡觉、花茶、历史、"杨薇莉"と言われましを。

人类的创造结晶啊
发挥出新的力量吧!

——钢的加护
钢之守护圣灵杰菲尔

铺佐官的调查书上说钢之守护圣灵杰菲乐反抗性强，生活态度"乱暴"，实际上为人正直，心地善良。但杰菲尔却总爱看吉儿出丑。大家都担心吉儿安危时，他事不关已地说吉儿有"恶运"相助平安无事，大家怀疑吉儿过于冒险，他倒对吉儿欣赏得不得了，唉，真是怪怪的缘分。

总之，别指望从他嘴里蹦出好话或敬语来，最喜欢细雪街饭店的辣味料理，常去光顾（大概还是霸王餐），为了吃到可以拼命，所以问你喜欢不喜欢时一定要赞同噢！（虽说小痘痘会出来）

但是杰菲尔却有吉儿不知晓的心酸往事，吉儿一点也不了解，当时大家都在安慰抱怨父亲常出海不在家的小渔开丽丽·杰菲尔却不屑一顾，这是他一贯作风，谁知，水之柳米埃尔却道出他的过去："杰菲尔和我们不一样，他是不得不永远离开喜欢的人们背负起自己的命运。连道别的时间也没有，他被突然告之，突然失去了原有的一切，连家也……"



原来人外有人，一比较丽丽不难过自己了，为杰菲尔大叫委屈，杰菲尔这家伙却不知好歹地推开丽丽，不要别人同情，见丽丽要哭，又使出浑身解数哄她，看他心急火燎又不耐烦的样子真令吉儿啼笑皆非。虽针对被杰菲尔嘲笑，吉儿还是有一点想哭，在这个又臭又硬的外表下，也是一样的体贴温柔，吉儿一直觉得他不似其它守护圣灵温柔和气或气质高贵，而且脾气急躁，头脑简单，看上去一点也不具备智慧和理性的教养。现在吉儿知道自己太凭外表取向了。

在眠之大地星的西利巴塔维市，杰菲尔得知一藏书世家里有个支世的父亲留下的八音盒坏了，便义不容辞地要修理，他认真地呆在屋里工作，连饭都不看一眼，摆弄机械是他最大爱好，也是最擅长的事。如此送他工具箱该说句好话了吧，结果还是很拽的。杰菲尔本身也是单向忍维的人吧，不喜欢揣测他人。虽然音乐盒最终未能修理好，但杰菲尔并不遗憾，同样，吉儿也不感到遗憾，她和杰菲尔都尽了力。

如此喜爱机械文明的杰菲尔，对自然之美的欣赏水平又如何呢？在苍之群岛找到银之宝玉花时，水之柳米埃尔称赞是大自然的奇迹，火之奥斯卡说如今女的微笑般迷人，杰菲尔带着一张刀枪不入的脸说："这不是感激涕零地时候，快点办正事吧！"好没情趣的家伙。但当吉儿经受住考验获得银之宝玉的称赞时，杰菲尔竟也不意外地对吉儿说："月光经过银之宝玉反射出重叠的光，这是机械所不能代替的，这只有在自然中，才能创造出来的奇迹。"



吉儿有些疑问地望着杰菲尔，他会说出这种有些低头的话吗？果然，转眼间又恢复原关怀疑自己才说了什么，吉儿笑了，她宽容的笑容使杰菲尔更加急躁，如每次把她逼哭。

白发黑肤的杰菲尔一看便知是热血男儿，也许没有光，暗守护圣灵那样英俊或强大，有时是像火车头一样向前冲的傻瓜，但在感情上却给你100分的安全感，不懂花前月下，甜言蜜语，甚至有一点笨拙，他能给你的，只有他一颗赤诚的心和真心实意的爱护。浪漫的远距离恋爱他可忍耐不住，我的意思是：他会飞奔到你身边，不让自己被相思玩弄于股掌间。

"森林中的伙伴们啊，如果听到我的声音，就请赐与我力量——森林的细语"

绿之守护圣灵马歇尔

绿之守护圣灵马歇尔是圣灵中最小的一个，守护圣灵们像大哥哥一样爱护着他。

马歇尔有好多好朋友：天空中的小鸟，穿过树叶的风声，流淌的清泉这些都是他的朋友，在苍之群岛的夕波岛上，马歇尔心爱的小鸟丘比飞走了，吉儿帮助他寻找，原来丘比回到了主人的身旁，最年轻的马歇尔啊，你是不是和丘比一样，渴望同龄朋友的相伴呢？

吉儿这样告诉自己，吉儿自己也是一样的，在与众圣灵并肩战斗后总会感到寂寞，这时，温和像邻家小弟一样可爱的马歇尔会是最好的朋友，因为和他在一起，就等于和整个春天在一起一样充满希望。在深雾之星上，和马歇尔一同采摘野草莓时，采到了野蜂的攻击，吉儿正不知所措，马歇尔却使野蜂



打消了敌意，还意外地受到了"邀请"。有些顾虑的吉儿看到毫不怀疑的马歇尔兴致勃勃的样子，便打消顾虑陪他一同前往，果然吃到了最美味的蜂蜜！度过了愉快的一天，从喜欢所有动物的马歇尔那里，吉儿学到了很多。



马歇尔外表娇小，却不一颗博爱之心，他对自然的爱使他得到了自然最好的回馈——马歇尔所及之处春天永驻般生机昂然。他绝非看上去的那样柔弱不经风雨，因为生命的力量遍布世界每个角落。有春天的地方，有绿色的地方，就会有马歇尔。他喜欢自然中的一切，动物、植物。常常用优美的笛声来与他的世界交谈，吉儿看到有关的礼物送给他时，他都是非常高兴地收下。

马歇尔有一点爱乱操心，吉儿做什么他都要思前想后，即使帮不上什么忙，但吉儿从不感到厌烦。她知道这是因为马歇尔不懂得掩饰和伪装自己的感情。如他收到礼物时开心的表情一样，都是真实的。

"吉儿的笑容，很像我的姐姐，"马歇尔说，"请一直这样保持笑容吧。"

"嗯。"但在阿里奥斯背叛她离去后，吉儿无论如何也展露不出笑容。

"对于阿里奥斯，我怎么也讨厌不起来，"马歇尔安慰雷切尔，虽然他不怎么拿手："阿里奥斯的眼中总是充满寂寞，我想，他的心一定受过创伤。"



"伤？"

"对，是我们难以治愈的伤。但是，我想一定还是有办法的。为了这个我们就要开始新的旅程了，请不要再难过了。"

"马歇尔……"为什么要这么用心安慰为那种人难过的我呢？这并不需要回答，更不需要提问，因为这就是马歇尔。

如果有一天，吉儿要离开这个宇宙了，她一定会怀念所经历的一切，带着美好的回忆到宇宙的另一边，宇宙的那一边，也一定有春天吧，有绿色的森林和花草，有马歇尔和他的笑语。

"等我长大成人，能保护你时，一定会去迎接你，请你等着我。"而此刻，只有默许和祝福希望你茁壮成长，到未来的世界里，未知的领域中，与你相遇，依然是青春的日子里。

> 高居于天空清澈的光
> 清在被黑暗迷惑了的心里
> 点亮希望与荣耀的明灯
>
> **——天光的一击**
> **光之守护圣灵朱利叶斯**

身为守护圣灵之守的朱利叶斯，永远都是一张庄重严肃的脸，令你不敢心生轻亡，插科打浑者不能前进，（啊？那不就是我吗？）守护圣灵个个都是人中之杰，而朱利叶斯在他们当中更是引人注目，这不仅是因为他英俊的外表，更源于仿佛定在脸上的"责任"二安，单管荣耀与尊严之心，代表宇宙中正统思想，当然对自己要严格要求。对其它守护圣灵，对吉儿，他都颇具责任心地指导呵护，连在海边散步，都说些世界永恒，人生短暂的话。所以也难怪常和暗之克拉维斯起冲突，实际上大家都明白他俩最合得来。虽然占星术上讲……（友情当然胜过占星术）



"吉儿，你喜欢孩子吗？"在白之极光星的细雪市，朱利叶斯和吉儿一同替老师调解孩子们的纷争时，朱利叶斯突然问道。

"喜欢，我想生一堆。"（这是笔者个人心声，与本游戏无关。）

"我对孩子总感到头疼，并不是不喜欢，无论怎样也不能像你那么和蔼，自己和小孩在一起的样子，一定很可笑吧。"朱利叶斯有点窘迫地摇了摇头。

当然不可笑，朱利叶斯可是吉儿心中的榜样，他值得学习的太多了。当孩子们在朱利叶斯的引导下和好如初后，他似乎忘记自己刚才说的话，望着孩子们玩笑的背影，真诚地为他们祝福。也许朱利叶斯自己不知道。他拥有成为一名好教师的素质。是金子总要发光，即使没有英俊华丽的外表和王者风范，在吉儿心中朱利叶斯还是朱利叶斯，她的榜样。



朱利叶斯的身份使他从不得闲，在白银环星上，大家都在休息，他却要忙着替牧民除掉遮住太阳的妖蝶。吉儿总希望分担一些他的忙碌，虽然从没见过他疲惫不堪的样子，但人总会累的呀。为了女王，为了大家，为了天上的星星，为了地上的一草一木。朱利叶斯不让自己有一刻松懈，吉儿能做到的。就要自己更坚强。更出色，成为一名优秀的学生。让朱利叶斯想起自己会感到安心，无论他面临多大的困难，都要毫不犹豫地理解分支持他。

"人是很脆弱的，"最坚强的朱利叶斯为何在此刻说这种话呢，吉儿有些不安，"我的心现在就像迎着风的大海一样平静。因为你……"他碧蓝的双眼注视着远方。吉儿已认识了真正的朱利叶斯，他不太会喜形于色，但是，当他双眼泛满温情时，钢铁、冰山都会消融。

朱利叶斯将职责看得比生命还要重要，吉儿深深明白这一点。未来会怎样？不得而知，至今，此时心中是满满的。从朱利叶斯那在得到的与朱利叶斯给予她的，已使她有足够的信心和勇气去追寻自己的梦想，那是和朱利叶斯一样去寻找无尽光辉的未来。即使不在一起，心也是共同的。

品位科教官狄姆卡

在狄姆卡继承王位前夜的庆祝舞会上，吉儿和很多人想得一样：作为国王他有些太年轻了。似乎还没有自己大呢，黝黑的皮肤，明亮的双眼，白亚星人的华丽服饰配在这位消瘦的王子身上，独具异域风韵。

狄姆卡王子友好地欢迎吉儿一行。当他得知主星发生了严重的事后，狄姆卡感到忧虑不安。他非常希望能与吉儿他们一道前往，可是明天他就要成为白亚星之王了，担负起国王的责任。面对病重在床的父亲，年幼的弟弟，狄姆卡沉默了，他决定考虑一晚，



吉儿非常理解分的心情。此刻就作出决定日后必定后悔，狄姆卡虽年少，却无轻率浮躁的心。但对他这个年龄来说决定这么重大的事还是太难了。究竟该怎么办呢?吉儿夜不能寝，家庭需要他。国家需要他，拯救守护圣灵们也需要他。怎可能三全齐美?吉儿下定决心，尊重狄姆卡的任何决定。

第二天早上，衣着整齐的王子在露台上朝见前来庆祝的民众。狄姆卡令民众们安静下来后说：“我要离开这个国家，请相信我绝不是逃避王位，我喜欢这个国家，喜欢这个国家里的每一个人，为了能让大家幸福，我成为一名优秀的国王，虽然现在要离开，但我一定会回来，你们愿意等我吗?”

民众也犹豫了片刻，最后，他们的理性与狄姆卡的理性一致了，“我愿意等……”之声此起彼伏。吉儿和大家一样，对狄姆卡心悦诚服。他没有解释自己要去干什么，这也是正确的。但是狄姆卡拥有这样的能力：令你被他吸引被他征服。相信他的判断，给予他支持。这是因为他有仁慈的心胸。决不逃避事实。虽年少却敢于面对挑战，挑起重担前进。瞬间，吉儿感到他削瘦的肩膀却是那么宽厚有力。



在眠之大地星的西利巴维塔市，狄姆卡第一次和孩子们玩捉迷藏。他作为王子一生下来就被托以重任，根本就没有作游戏的时间。但狄姆卡没有怨言，“我很尊敬我的父亲，我想要成为像父亲那样的受人爱戴的国王。”狄姆卡望着在河边嬉戏的孩子们“就像这样，为保护住这些微笑的脸，和游戏的空间。我希望能给大家带来幸福……”

你一定会成为一名好国王的，吉儿坚信这一点。

狄姆卡喜欢动物、喜欢海洋、在白之极光星的细雪街观海时，望着冰雪大海的壮丽景色，狄姆卡讲述了一个故事：一对情侣因为不能得到幸福，投海自尽了……当问到吉儿感受时，吉儿回答觉得他们是幸福的。

“怎么可能幸福!?”狄姆卡有些不解地反问，只要活着，无论相隔多远或发生什么都应相信会有一天重聚，不肯让自己的爱情经受考验，未免太脆弱了……只要真心相爱，就应该坚强，就就相信彼此的爱。

“至少能永远在一起……”吉儿眼中写着这句话。狄姆卡笑了，两双清澈的眼睛感觉到了相通。

总有一天，狄姆卡会成为众口皆碑的优秀国王，吉儿坚信这一点。我也要成为像他一样出色的人。在漫漫征途中，彼此相信，帮助，即使别离，也要如他所想的那样：让爱被考验，相信对方真诚的人。

地之守护灵卢瓦

博览群书的卢瓦，是最好的良师益友。外表朴实无华，慈眉善目，性格温和，作为地之守护圣灵，身材未免显得纤细了一点。卢瓦最喜欢看书，送礼物的千方百计就送历史书好了（完美版杨威利）。

卢瓦是大家家的智囊，寻找三颗宝玉的“泪之诗”是由他破译的，每一步前进都渗透着他智慧的影子，从卢瓦身上，吉儿知道自己要学的太多了。那种睿智的气质，绝非一朝一夕的天赋，而是日积月累的精华。说起话来慢条斯理，从不知急红了眼的滋味的卢瓦竟和钢之杰菲尔是好朋友，所谓物极必反大概即是如此。



卢瓦的智慧总能为他带来称赞，在白之银环星上，东、南两大部族首领的子女相恋却因世代积怨而各一方，彼此的老头子也蛮横不讲礼。眼看上演新版《罗密欧与朱丽叶》。卢瓦没有了往日的笑容。他出面调解，成功地化干戈为玉帛，促进了一对情侣的好事，也团结了部族之间的人们。从不知卢瓦地会管这种“闲事”，不善言辞的他是将力量用在刀刃上啊!

上知天文下知地理的卢瓦看待事物的眼光自然也深刻，而他的运动爱好当然也具特色，那便是垂约，在苍之群岛的渔火岛上听渔民说有大鱼便跃跃欲试。

“钓鱼是一种很有趣的事情，集中全部精神在一点上，急不得也等不得。这是一场比赛。和鱼比智慧的比赛，一定要有耐心，情绪稳定才行。”面对钓鱼初心者吉儿，卢瓦不厌其烦地教诲。比赛结果鱼是三局两胜。却输了最关键的一局，使卢瓦和吉儿满载而归。

上有盛气凌人的光，暗守护圣灵，下有活泼好动的绿、钢、风守护对灵、中的风流倜傥的水，火守护圣灵，卢瓦在他们当中，不具备夺目的气质和风姿，学者气质的卢瓦没有耀眼的光环，有的是任四季风云变幻大地默默承受的宽厚之心，会使你无论飞得多高多远，都平静地包容着你等待你的栖息，与卢瓦在一起不会有胸潮澎湃的激动。而是最平淡的宁静，这种最平淡的感觉却也是心灵上最长久的厮守。



人生于土地，长于土地，最终也将归于土地，热爱永伴你的大地，就等于热爱自己的生命，在卢瓦平凡的外表下，吉儿感受到了大地的平凡智慧，最朴实最永恒的真理，记得这个，心就不会偏离方向，任自己翱翔于天空。

火龙族占卜师梅尔

在很久很久以前，代表绝望的紫色贝壳出现了，贝壳的美丽使人想得到它，但当手碰到它时，就会失去使命的力量。为了打败紫色贝壳，人们呼唤出晓之战士。战斗之后，留下了拥有虹色光辉的七彩贝壳。在人们的心中涌起了新希望。从此，在苍之群岛上，紫色贝壳象征"着绝望，虹色贝壳象征着希望。

火龙族的占卜师梅尔和所有同龄女孩子一样，喜欢收集漂亮的珠宝玉石。在夕波岛的海边她拾到了紫色贝壳，想作成首饰，这时出现了奇怪的蚌精，吉儿虽不是晓之战士，但还是打败了它(only you 叫蚌精无法吃我)这之后，也真的留下了虹色贝壳。



"看到传说中的彩贝，心底真的充满了暖意，这大概就是'希望'的力量，"梅尔手捧彩贝，如果把彩贝作成首饰的话一定更漂亮，"但是想一想，能和吉儿一起在这里看到它，梅尔就非常幸福了，还是把虹色贝壳还给大海，再为别人带来新的'希望'吧!"于是，梅尔把彩贝送回大海。吉儿感到，在梅尔心中有比彩贝更美丽更宝贵的东西存在。

无论是火龙族的身份还是占卜师的职责，都使梅尔比一般人更具灵性。她的占卜精确无误。偶尔也会有些怪事发生。

在同样的夕波岛上，一个小女孩请梅尔为自己占卜"乔"的感情，结果未来是一片模糊。令梅尔大吃一惊，吉儿赶紧来相助，找到了开在长老屋边的梅尔布鲁花，但结果还是一样，就在梅尔以为自己丧失能力之时，"乔"摇着尾巴跑来了。原来是一只狗啊!真是一场虚惊。

梅尔的占卜力只对人起作用，但占卜师是不能占卜自己的未来的，身为队中两朵花，吉儿当然是她的贴心朋友，"那么我的未来呢?"梅尔含笑不答。

她能帮助吉儿了解大家的情况，能促进彼此的和睦理解，在战斗中也不可以小看，而且不似其它人装腔作势，每当吉儿保护在她面前时她都真诚地感谢。

生活在白亚星上的梅尔喜欢炎热的地方，沙滩，喜欢漂亮的宝石，还喜欢自己裁剪服装。如果离开了她，吉儿会舍不得，还能不能再遇到像她这么知心的好友。

"……我不能占卜自己的事情，我也占卜过吉儿的未来，同样，和我一样是模糊的。"离别时同样依依不舍的梅尔悄悄告诉吉儿。这代表着什么呢?我们的未来是共通的吗?

让我们此刻别离吧。为的是早一日的相聚，最可爱的梅尔，为了我能更强大，能更有力地保护你，此刻我坚信你掌握着我的未来。

—fin

编辑部的 Talking Free Time

绯雨·焱："光荣"竟然为PS出这种游戏，真是变态，太变态了!

乔乔姐姐：就许你们男生玩那种那种GAME，现在女生好不容易有了这样的一个纯情的游戏，你们这些男生就这样那样的，真是太不公平了!

BLUE：有理，可还是变态!!

雪鹰姐姐：等我们这份攻略登出来，一定会有很多很多女生跟男孩子借PS玩的，你们等着接受"清纯美丽目攻击"吧!

绯雨·焱：我要去买PS!!

……

各位男生们，你们动心了吗?

各位女生们，你们也动心了吗?



七月 JULY

小说式攻略

机种：DC　类形：AVG　厂商：SEGA　发售中

1962年，NAX制药中心的雷巴恩集团的继承者，琼雷巴恩，身有先天的对紫外线无抵抗力的皮肤病。琼的父亲亚伦，将刚出生的亲儿带入NAX的研究设施，并查明了原因。

研究结果得出琼的先天病是从母亲蕾茜尔遗传，使得他没有生殖能力。

判明了琼持有较高的智能，他的特异体质被命名为"SEXLESS"而成为亚伦的研究对象。

因为得到绝好的研究素材而无法按常轨操作的亚伦，假托为了琼之名，将雷西尔作为实验对象。

对雷茜尔进行了残酷的实验，而这位母亲依靠着对琼的思念而支撑着。

1972年

漫长的研究，完成了人工皮肤。

终于走出研究室的琼，第一次见到生身母亲，似乎可拾回失落的时间。但是，幸福的日子却无法到来。

蕾茜尔为了"SEXLESS体的研究再度躺上实验台，但多年沉重实验的结果，就此气绝。

之后，亚伦也相继离开世间，琼就任为NAX财团的年轻总帅。

与军需产业一起发展的NAX制药，在琼手中成为了巨大的企业。因为其强行的经营方针，受到了以INGOT为首的一些环境保护团体的批判。

随着NAX集团操作的情报，这个事实一直被压制着。

1999年7月

金融市场混乱而引起的世界动荡，南美，中东，亚州的政情不安，英国原因不明的大停电等造成的世纪末灾难气氛中，"R计划"悄然发动……

第一章(上)　高村诚　　7月7日

汽车正平稳地行驶着，笑面、话语、如水流动的窗景……

轰然一声，火光席卷了这个世界，朦胧的空间，黑暗立即被红色所清洗……

啊——！

"哇！叫什么呀。还在睡呢，快起来吧。"

我猛然睁开双眼，一时有些忘记自己在哪里，直到房间里幽暗的光线和略带暖意的空气在身上淌过后方才想起自己仍在床上。

"那么就快起来吧。今天可是前期考试的最后一天。"我面前是一个短发的少女，作为少年时代就开始的好友，这张恬淡的脸正是我所熟悉的。

"考试？好象是这样。但，绘理子为什么会在我房间里呢？"

绘理子："真不可救药。昨天复习迎考到很晚，说好由我来叫你的，怎么了，还没想起来？"

诚：好象是想起来了。

绘理子："啊——阿，你这样子非补考不可。那好，快准备一下去学校吧。期末考试快把人紧张死了。"

绘理子总是这样活泼。现在……还有时间嘛，不用着急，充分运用时间睡觉才好呢。

我是高村诚，19岁，西海大学一年级。家里有双亲和祖父，还有妹妹……是的，"有"妹妹。为何会有这样的梦呢？那种震耳欲聋声音…这究竟是什么？

"终于肯起来了？你在绘理子面前总是这样没头脑。"是爷爷走进了房间。

与其这样，刚才还不如…？这个时间就开始放战争影片了？

屏幕上冷峻的塔克缓缓驶过，人类最悲惨的辉煌又在大地上闪烁，炮火纷飞，浓烟滚滚。

"错了，这是美国在中东战争的开始。从今天到明天的两天进攻，美军企图得到全面制压，现在的侵入地区是巴格达。这一次的战争据说是近几年气候异常引起的农业低迷而造成的。因为农业不作而影响到政权基础的美国，为了转移国民的注意力而挑起战争，引得人心不安。哦，还这么悠闲，快要考试。"

是的，哟，看来早饭也得在路上吃了，爷爷就一个人吃吧。"

祖父："明天的慰灵祭可别忘了。"

"慰灵祭是不会忘的。"可千万别忘记了，惠，我先走了。

匆匆忙忙来到学校，也没有多少时间，可别给绘理子笑话呀。

"高村君，要去哪里？"

呀，不好，被アシタ教授看见了，那就老老实实入席考试吧。绘理子的笑脸老在面前晃悠，呼，为了不留级认真答卷吧。

这是……

讨厌的汗水。

一出教室，村上这小子就来絮叨："嘿，怎么样，最后的拷问？"

"轻松过关，实力的反映。"

アシタ教授："高村君，答卷在这里。"

"这份答卷是上周的考试吧。"

"拿去吧。不过，这字上的污渍是怎么回事？暗号吗？我可不会允许有人用作弊的方法来蒙混过关的。"

村上："**アシタ**教授，高村没有作弊，他实际上像出故障的电脑一样死脑筋。"

"胡说，我桌球、高尔夫球，乒乓球都喜欢！"

アシタ："这次就算了，你最好不要作弊。现在妄图蒙混过关，将来到社会上就有苦头吃了。"

嗯，就这样不再作弊了，好好努力？不过老是让绘理子看不起滋味也不太好，那就努力一点吧。

"从现在起好好学习。"

アシタ："这样很好。把你的答卷领走。时代在不停变化，单靠这合格的答卷是没有用的。"

这个高额、长脸、雀斑四眼佬……

"两人都呆在教室时说话呢，考试结束了，快出学校再说吧。"藤谷美奈也来了，扣在头顶的太阳镜、背带衣、耳环、口红，标准的美奈装饰。

村上："赞成。在这里老是有随时被捉的感觉。早点开溜去'**チャッピ**'最好。"

我们到了附近的咖啡馆，"**チャッピ**"这里的咖啡价格低廉，因此我们大学常来的人很多，我们也不例外。不过，"**チャッピ**"这个名字又有什么含意呢？

算了，点杯冰咖啡喝吧。

美奈：真稀奇，你改喝冰咖啡了？"

"实则我是来者不拒。"

村上："是这样说。高村在暑假有什么计划吗？"

"没有。"

村上："那么，我们计划去海边，你也一块去吗？和她。"

美奈："咦，高村君有个'她'吗？"

"不，没有。"

村上："别隐瞒了。早晨看到你和穿校服的可爱女孩子一块散步。"

美奈："和穿着校服的女孩子?不会是中学生吧。"

"错了错了,村上看见的是绘理子。头发剪得像个男孩子。"

村上："噢噢,原来叫做绘理子。"

"绘理子只是我单纯的青梅竹马,可不是什么'她'。"这小子的笑容真可恶,极其可恶。

村上："是呀,有种多么好的氛围呀。(我握拳)那么,怎么样,大海的事?"

"有空就去吧。"

村上："那好。我们预定在8月初,具体什么时间还没决定。一定要叫上绘理子去哪儿呀。"

"不过,你可别抱什么坏心眼,看你色迷迷的样子。"

这时一个穿着红茄克的削瘦男子走来,当时咖啡馆里飘着的一股浓香,谁又能知道正是这人踏近的脚步将我与绘 理子拉入许多变故中去呢?这个土屋则幸。

土屋："在讨论什么呢。今天是来向你们伸出拯救之手的。你们可能也知道了,今天爆发了中东战争。"

"啊,在早晨的新闻里看到的。"

土屋："那种对岸的火灾我们不用多去思考。这里有有关全人类的大事。"

村上："明白了。请问有什么神圣的任务?"

土屋："为了理念,正视着我。世界上异常气象和纷争先后勃发。上个月南美骚乱还没平静,而现在更到了考验人类是否能避开灭亡命运的时候。"

村上："好一个悲天悯人的大法师。那么,还有没有一个方法了?"

土屋："有的。(拿出一本小册子)这个团体是能经常将目光盯视理念的,大家都在圣母玛莎·卡麦茵之下……"

"等等。我是不相信宗教的。"

土屋："在理念面前,不分宗教家和无宗教。看来你还没懂得'理念'的意义。完全不变的存在,为了世界平稳而执着,这就是'理念'。'INGOT'中最接近'理念'的便是圣田玛芳·卡麦茵。"

虽然此人絮叨没完,但话题倒是挺新鲜的,再听一会儿吧。

土屋："在这个世纪中抱有着永恒理念的人实在太少了。不顾理念而盲目追求眼前的快乐,丝毫没有意识到灭亡的临近。为了求得理念而集中活动,这便是INGOT。"

村上："停,我对这一点兴趣也没有。高村美奈,走吧。"

土屋："阿,你们要逃到哪里?可不要后悔。"

带着一些疑惑,我们回到了学校。

美奈："土屋是在干什么呀?"

村上："可能只有他本人才知道吧,我看有点病了。"

不知为什么,我心里有点烦。"已经到这个时间了,再不去医院可不行。"

美奈："有什么不对劲吗?"

"母亲正住在医院里。"

"快点出院,快点出院。"

医院里特有的气味飘满大厅,看上去明亮整洁的所在实际掩盖了多少生死交界,在这里,随时都能反映出人类的孱弱和造物主的冷漠。连这个坐在轮椅上的可爱小女孩,也一样等待着生命的选择。我禁不住问她是什么病。

"我,一年前住进了医院。医生说优子是血管什么的病,到现在还不让我出去呢。"

像往常一样,来到201室,塞帕斯恰医生正在给母亲做检查。

"诚君,很遗憾,你母亲的情况还是没有变化,一直都意识不明。

莎拉护士在一边:"身体的伤已经基本痊愈了,但为什么意识一直都恢复不了呢?"

塞帕斯恰:"对不起,还有其他工作,先行告退了,有什么事去我诊察室吧。"

我有点发呆地目送他们离去。…妈妈,从那件事发生到现在已经6年了。是的,所有一切都是从6年前那个汽车爆炸事件开始的。那事件中载满日本观光客并受到狙击的汽车,就是我们一家去英国旅行时乘坐的。我奇迹般地只受了轻伤。大部分人都丧生了,许多人远远飞出,五肢不全的尸体有很多。惠也躺在了汽车末端。虽然一直有着她仍然活着的感觉,但我妹妹确实就这样……母亲从那时开始一直昏迷不醒。妈妈,明天是汽车爆炸事件的慰灵祭我要和惠短暂地相会了。

"诚,你已经来了。明天的事?"是绘理子。

"阿阿。"

"父亲明天来吗?"绘理子一句话挑起我的情绪。

"不会来的。这种父亲!从出事以后从不回家,一直呆在研究所,连电话都没打过一次。"

"不要这样,他可能是为了忘却失去亲人的悲痛,所以才将自己沉浸到工作中的。"

"6年吗?6年中,家和慰灵祭都不能叫他回头,这样的父亲没什么好说的。"

"是需要时间的呀。不过,诚,你好象从那事件中变得坚强起来……"

"别说了!那个时候对我的打击确实太重。绘理子也有困惑吧。"

"我很好。那么,今天我们去哪儿,去购物吗?"

"秋叶原怎么样?"

"好啊,我要去给我的电脑升级,你先去大厅等着好吗。"

"在病房里不更好?"

"唉呀唉呀,女同志间的对话别偷听呀,一会儿就好的。"她又现出了一点俳皮。

"说好了啊,那么我先去大厅等着好了。"

我一个人下楼。绘理子有什么瞒着我吗?和她从小学开始认识,却是从妹妹惠被人欺负开始的。那时候我听到惠的哭喊声,跑去时看见一个女孩子骑在那个胖子身上,打着坏人呢,这个女孩子就是绘理子,她在家里的空手道场自学,正义感极强,从不肯饶恕坏人,因此我时常叫她"女 DRAGON"。

"久等了。那么走吧。"

"嗨,拉起手,不要这么快嘛。"

"别开玩笑了。"

到达秋叶原时天已经暗了,但对电气街而言尚且还早呢。绘理子身体转过来的时候让人看不出是女 DRAGON 的样子。

"一个人在嘟嘟哝哝什么呢?走吧。"

我跟着她进店,看着她到处翻看货物的样子,汽车爆炸事件一点都没有影响她。我不如也去学空手道。看她求购的这些电脑配件,她的电脑一定非常强大了吧。

绘理子:"怎么了?傻傻地发呆。"

"对于电脑和PHS都没有的我来说,这里就像一个别世界。"

"是呀,PS和N64都没有。不过,在这个时代不懂电脑可是不行的,诚你最好买一台,我会教你的。"

"噢,还去哪儿呀。"

"当然了,超出予算时间一会儿行吗?"

"这些配件还不够吗?"

"电脑的价格正大幅降落呢。对于性能值而言,很是低廉呀。"

"是吗。"

"请慢点走。"听到了一个熟悉的声音。

"是土屋。"

"呀,是高村,在约会吗?"他也发现了我们。

"你在这里干什么?"

"为了把人类从灭亡的命运中救出而活动着。您也是,现在还不算太晚。和 INGOT 一起拯救人类吧,正在募集着大集会的参加者呢。"

"这个,要慎考虑。"

"啊,要去哪里?"

路上绘理子问我:"刚才那人是诚的朋友吗?"

"称作朋友的话,倒还不算是个讨厌的人。"

"似乎是个很有价值观和个性的人。"

"他经常这样说话。"

"怎么,去我家里喝茶?"

"不了,还要准备明天的慰灵祭呢。"

"那好,明天见。"

回到家里,想拉祖父一块去慰灵祭,但他却因自己年龄而推辞了,又说收晚报时收到一本"INGOT"的会刊。看来世界一乱,宗教情绪便无孔不入。不用理它,到房间里咪咪和往常一样跳到我膝上。我拿出那张照片和它一块看着:

红衣服的是惠,6年前死去的我的妹妹。这是儿童时我和绘理子一块拍的,当时老是觉得她深红色的眼珠很奇怪,一点都不知道是黑色素缺乏症。因为惠的体质很弱,一直都由我和绘理子看护着。6年前,第一次去英国作海外旅行时,我们乘坐的汽车成为了当地恐怖分子炸弹的目标,犯人至今未曾被捕。这辆车上乘坐的几乎都是日本人,因此每年7月8日就要开慰灵祭,在犯人被捕之前不会停止的。不过到现在,人们也渐渐平静下去。在思念与忘却中生活,这就是人生吧。

"咪~"

第一章(下) 半夜中的逃跑 7月7日

东京……

离湾岸很近的街。暑气弥漫的夜,那些凄惨的警笛声就仿佛从另一个世界传来。偶尔经过的警察正好目击了我的犯罪过程,所以,逃亡,我生命中本质之一又带着我四处流窜。

这里路很多,为了逃脱警察追踪,我跑到阴暗的小路上,但是警车似乎又追近了些,那尖锐的声音响了起来。和这些冷冰冰的齿轮一样的法律武器直接冲突没什么意义。我还是继续逃跑吧。

没想到左面是条死路,一个追近的警察举枪对着我。

"别动,到这里别想再逃走了。"

"哼,真没想到竟然被追上了。"

"嗯,别动!对了,就这样。现在要将你这个伤害现行犯逮捕,押回局里归案。"

"我不是伤害犯什么的……杀了人了。"

"什,什么?"

"现场留下罪证,只是让你们联络伙计而已。"

"混,混帐?"

"怎么?感到震惊?"我慢慢走近。

"别动!"

我用力一挥拳,这个警察便飞了出去,并且将车身压瘪,碎了一地的玻璃。黑夜证明着我的力量,我似乎是为牺牲他人而生。警察在我面前出现有什么意义呢,他们这种程度远远不能逮捕我。不过,为了不和这些可怜虫们纠缠,我还是赶快离开吧。

夜月中总似藏着人影幢幢。不知不觉间我似乎来到了东京湾岸一个高架桥的工地,立着禁止行人入内的警告牌,但那如蛆附骨的警铃声又在迫近。

一个工人拉住了我:"喂,伙计,这里禁止入内。不想受伤的就躲开危险回去吧。啊!傻瓜!快停住!"

我轻易将他击倒,入内。但往前跑很快到了尽头,两段桥身之间有着尚未合拢的一段几十米的缺口。后方集中的工人们大声呼喊着,但带着腥味的海风又将他们的喧哗吞没。我看着乌黑的海面放着冷嘲一般的反光,默默往前踏出。黯淡波纹带着腥气迅速接近……

第二章 慰灵祭/慰灵祭 那个男人的身影 7月8日

(高村诚)

今天是巴士爆炸事件的慰灵祭。人们在日日月月的生活中将恶淡忘,但今天不一样,6年前的惨景似乎都带着血腥味——回到回忆中。

过了一会儿,绘理子来了。

"早上好,怎么已经起床了?"

"绘理子,今天我是不会睡过头的。"

"是啊。对不起。…对了,伯父打过电话来吗?"

"没有,这种混帐父亲。今年和往常一样,一点没有失去女儿至亲的态度!"

"不要总是这样说,或许也正在努力使自己平静下来呢。"

"那当然可以,住在研究所里是看不到家人面的。"

"好了!这样的情况惠愿意看到吗?"绘理子大声了起来,咪咪也叫了一声,"咪咪也想这样说吗?(咪——)好了,咪咪,我要走了。回来时买吃的给你吧。"(咪——)

"等等,我也要去了。"绘理子的激动似乎让我平静了一些,我赶紧跟了上去。

(JOSHUA)

一片恍惚。我似乎是躺在手术台上,几个幽灵一般的医师正围着我。气味缥渺而让人恐慌,我身上又有各种感觉液体一般流过,让我痛苦而又不明所以。

住,住手…马上停止……

"听到了吗,JOSHUA?眼前像揭开纱布一般渐渐清晰了起来。

嗯…嗯…

"好像还有意识残留。那么,实验从现在开始进入第三阶段。下次要对他全身痛觉神经作彻底的检查。到现在为止,通过严厉的实验已经将你的忍耐程度作了全面改造,我们期待着更高的实验成果出现。多么快乐呀,伟大的研究……"

靠,靠近…嗯…啊~!

黑暗的景像一阵旋转,小酒吧中柔绵的灯光洒在我眼皮上。轻飘飘的烟雾在面前散去,"玛莉"淡漠地看着我。但我怎么会睡在这里的?

"醒了?"

"嗯…啊。"

"别太心急站起了。是什么痛苦的事呀?"

"……"

"嗯,这个店受人欢迎的就是廉价的酒水,来一点吗?"

"啊。"

"这里没有人,从哪里来?"

"……"

"不用怎么解释。你害怕玛莉以后会作小人吗?"

"什么时候了?"

"哈,这里没有时钟。现代人要有没有时间观念的时候这个必要。还有一会儿才会关店,所以,安心休息吧。"

"……"

"大部分人在疲劳时喝点苦苏汁就会好的。来一点吗?"

我点点头。

"味道有点像药吧。实际上,这是我父亲传下的苦苏汁。现在你喝的就是我们家传的…以前因为父亲在医学上的关系住过研究所,我小时候经常喝这玩意。据说本来是用在手术台上的。"

!我似乎想起什么事,全身一震,却偏偏又暂时捕捉不到痕迹。

"霍霍霍,没什么。不要紧的。不会对你有害的。你喝的和大医院里用的苦苏汁完全不同,最多只会让你睡眠1,2小时。"

"这样就好。"

"…还有一件事正在想着呢?"

"嗯?"

"日报的一角又登着令人恐慌的巴士事件。"

"巴士事件?"

"6年前因汽车爆炸而造成大批死亡的事件,还记得吗?"

"啊。"

"今天是第七回祭了。那时事件发生时曾引起大的骚动,而现在记得的人还有多少?"

"……"

"为死者办的慰灵祭在山手公园,去一下吧。"

"有和事件有关的人吗?"

"不是的,有客人谈过要去慰灵祭。那个叫作矢田的客人正是风度翩翩。想看一下他身着丧服样子的念头总是消不去。"

"……"

“巴士事件的的原因是无差别的谋杀。那些乘客心中怎么也想不到会这样不受天理眷顾…结果明白过来已经太晚了…还是去一下吧,说不定会有你想了解的情况。”

“倒霉倒霉,每天都要去那些臭气扑鼻的地方做事。报纸上每天都有自杀,倒闭和渎职事件的报道…万事都是为了钱钱钱…阿,你们认为心中什么才是美的?”一个看来有些喝醉的人大大咧咧地插进了话来。

玛莉:“对不起,这个人经常到我们店里,是个经常说些怪话令人头疼的客人。不过倒是支撑着我们店的生意。嘿,我店里都是这样的一些怪人。”

这位常客:“喂喂,是无视于我这个嘉宾吗,我早晨来时可不是这样。咦,这位体格很健壮呀,是练过什么吗?我?以前练过泰拳现在停止了。来,为我们意外相逢而干杯…呀,口袋怎么空了,妈妈桑等我钱再给你吧。对待失业者这么冷淡,这种社会啊。啊,伙计送一杯我喝吧,一杯就好了。”

我觉得这人有点意思,便请他喝了一杯。

“真是好人。来,干杯。嗯…真好…男人最好与酒作伴,物质在心中往往一瞬间就被淡忘的。为了物质杀人屡屡发生。前不久还不发生了三起被同样方法残杀的命案。巧的是被杀的三人都是和NAK…不,NAX有点关系。

“NAX?”

“是是,这NAX是制药公司,在几年里飞速发展的这个公司给职员们高薪的待遇,因此经常成为谋杀对像。周刊上报道杀人现场完全没有使用凶器的痕迹,被害者手足被一种恐怖的力量撕裂,完全不像人能做到的。会不会是他们药物实验用生物向人类的复仇?现在他们正在实行遗传子操作的实验。把我也当成实验对像吧!你想说什么?”

“……”

“哈哈哈哈。没什么话说吗?”

我和这个客人进行了不短的谈话。是实验用生物向人类复仇…吗…这个多嘴的人完全就是信口胡说。什么才是真相他一点都不知道。是呀…今天慰灵祭上矢田将会出现……

我感觉到阴影又鼻息扑面地袭向心头。

(高村诚)

到了门口。称作慰灵祭实际上是不到寺庙去办的。借下会场而把公园装饰一新。这类费用由和遗族有关系的人、英国政府、日本政府,还有死者的公司出资,父亲的公司NAX制药也出资了。不过,即便这样装饰,慰灵祭还是一年年的冷清下去。

绘理子:“人数很少呀,都是些熟悉的脸。

“大家是为了什么理由而来的?和父亲一样薄情的人。”

“大家都在淡忘过去呢。哎?”

“怎么了。”

“那里的两人也是来祭奠亲人吗?”

我看见一个披着红色长发的人在那儿站着,黑色而像军装的奇异服装,额头的纹路,乃至那双红色双眼中的冷酷光芒,给人带来了一种寒冷和压迫。

“也有我第一次看见的脸。”

“这个人和诚有点像。”

“我?开玩笑,完全不像。”

“不是脸啦,他好象身上有种和惠刚死去时诚一样的情绪和氛围。”

“别再说那时的事了,这对我来说就像个很大的污点。”

“好了好了,式典马上就要开始了。走吧。”

式典紧张地进行着,每年我都参加,但仪式在慢慢没落却是事实。绘理子的话能让我忘记那个谋杀吗?仪式全部结束后,我烧香与惠告别。我以前从不烧香,从孩子时就直守护着惠,认为烧香是自己的一种失败。然而在这会场中却显示出我的脆弱来。

在仪式结束后,会场四周仍然是一片惨淡景象。园田问她的儿子去了何处;高峰在守着死去的未婚夫6年后,终于要嫁给他人,今年是她参加慰灵祭的最后一年;松本夫人口口声声要向那个犯人报仇,松本却强忍悲痛劝说着她。死亡岂非也是一种考验,将质问的重锤敲打在亲人的灵魂和对时间的耐心上。

东海林(记者):“6年前发生在英国的汽车爆炸事怕,使着亲人们至今心中都留着很大的创伤。以上是东海林向您报道。”

电视台来了,但传媒能够真正告诉观众我们心里的感觉吗?

(Joshua)

我站着休息了一会儿,职员们散着步,年轻或年老的夫妇在公园中出入,公园中总给人一种松散的气氛。但现在又来往穿行着许多身着丧服的人,全都是来参加慰灵祭的吊丧客。那人的奇妙面容似乎总在游客间出入,但他具体的所在又让人捉摸不定。

我来到第一个会场,遇害者的亲人和公司的关系者在这里回散着。那两个少年男女也是心怀丧亲之痛吗…吊问客大都随着人流活动,里面的祭坛现在也渐渐地空旷了起来。

我找着矢田,但一直没发现那个男人,参观者吊丧者中都不见他的身影。这个叫“矢田武史”的男人,是我在调查“那个组织”时发现的名字,究竟是个什么人物还不太清楚,只希望能见到…不,必须找到他。”

“对不起,是在找人吧。好新潮的发型,和高高的个子很相衬呀,沉默着注视什么时是一双眼睛,开口时让人以为是第三只眼睛呢。有没有看到一个大学生样子的男人呀?”一个短发的少女看着我,双眼清澈而不含一丝杂质。

“不知道。不过,我也正在找人,知道有个叫矢田的男人吗?”

“矢田,矢田…没听到过,和事件有关系?”

“最好别多问。”

“对不起,帮不上什么忙了。”

“不用在意,都一样。”

“那么失礼了。奇怪,诚到近在哪?”我看着这给人清新感觉的少女走远。

“嗨,你在找矢田吗?我知道。不过你有什么目的吗?从来没有看到过你这张脸呀。”一个叼着牙签形容猥琐的男人出现在我面前。

“……”

“噢,失礼了。我是三岛久作,曾是报纸记者。6年前曾对巴士事件作过调查,认为那个事件的发生一定出于何种目的。但情报又中断了。你在本回祭上首次出现,一定是有什么原因的吧。”

“知道矢田这个人吗。”

“阿阿…哪,这张照片上不就是矢田吗?”他拿出一张照片,其上一个身着西服,文质彬彬的男人似乎把目光盯在我眼上。

“……”

“去年,去NAX制药参加临床实验医学会时,曾对矢田作过一些调查,好像是个气质不凡的男子。”

“……”

“果然,口很牢嘛……兄弟你和我是同行吗,你……”

“对那个事件有所了解?”

“这可是极大极大的秘密呀。首先第一…慢慢,这里太危险了,随时都有人听到,找个没人的地方吧。”

我跟着这个家伙来到一边。

“嘿嘿,这里谁也听不到了。要说明的是我可是高级的情报人员,提供情报的报酬也要高些。”

“说希望额吧。”

“这个吗…就30怎么样?”

“……”

“不出声了…好吧,25马马虎虎了。”

我懒得和他费话,就拿钱给他。

“是20…算了。拿到现金就好。想打听什么呀,伙计。”

“讲一讲矢田的事。”

“矢田武史,39岁,NAX制药的特别主任研究员,但不常在研究部门出现,在3年前的慰灵祭上曾经现过身,但为什么要来慰灵祭,和巴士事件的关系还不明白。但是几月前,他改变了居住场所,好象从不回自己家,似乎是…逃避着什么。是不是因为你在追踪着他呀?”

“不是,我没那么多活力。”

“呼…矢田的公司所属NAX制药系列企业中有个NAX重工知道吗?”

“好像听说过。”

"这个NAX重工从事着武器的制造…其他武器进出流动的情况很是隐密，最近有残留的证据表明他们正在开发新型的破坏武器，为了不引起相应的商场战争，他们必须要隐藏起证据。现在在日本好像有一个与他们相关的水面下的组织。根据我的全部想象，巴士事件可能和他们新型武器实验有关，但这个有力的推理还得不出这个公司的对象又是谁。"

三岛尽说些没有根据的推理，似乎有些自信过了头。我将他的名片放入口袋，离开了慰灵祭会场。猛烈的阳光带着一团暑气，，显得迷茫而干燥。

(高村诚)

为了躲开太阳，我来到树荫底下，却碰上了铃木君。铃木是自卫队员，在那个事件中妻子亡故。5年前的慰灵祭会场上我们相识，现在看来还好，但当时真的显得非常疲劳。我叫了他一声。

"呀，是高村君。慰灵祭越来越冷清了。"

"绘理子也这样说。事件还是没有一点进展。"

"谋杀在当时看来是难以想像的，一直认为英国是个和平的地方。"

"最近老是有些谣传。"

"是呀，有关世纪末的传言满天乱飞，如果不是开玩笑。我们将要面对灭亡了。"

世纪末的流传？都是信口胡说吧。"这个爆炸和世纪末没什么关系吧。应该早点捉到犯人。"

"高村君还是经常有这样的想法。"

"是！"

"尚且没有证据。但是，我认为也不一定是谋杀。仔细一想好像有许多的思想和背景促成犯人制造惨案，对社会不满，实现自己理想，在现实中存在的可能被抹杀，哪一个都能让人变得疯狂。"

"日本不是声明这是谋杀活动吗。"

"但是我认为这个声明有些误导的倾向。死者中并没有什么具有社会地位的人物，除了科学家和技术者没什么其他人。"

"妹妹有着黑色素缺乏之症的特殊体质，也不会因此而引起谋杀吧。"

"是啊。不过，这如果不是谋杀目的又何在呢？真不明白，我个人认为这是'限界'，超出警察调查能力的限界，是搜查不出什么的。"

"我也有这种感觉，我和铃木君认识时，我们都一样显得软弱无力。"

寒喧了几句后告别，在经过会场1时遇见了醉熏熏的野木。我忍不住打了他一下。

"醒醒吧，野木。整天沉溺在酒中对死者而言是好的吗？"

"再怎么样，健全的生活也已经死去了，除了对自己说要活下去，活下去还能说什么呢！呜……"

为了逃避悲痛，人们从喝酒到看电视什么方法都用了，实际上眼前总还挂着悲惨的过去。我看不下去了，离开这里。

经过会场2时一个场景在我眼前晃过。一个好像在哪见到过的男人急忙走来。

"是高村诚君吧。"

"你怎么认识我的？"

"先别说其他的了。"他将一件东西塞进我口袋，"希望你能在使用这个时得到她的帮助。"

"她是谁？还有，你到底是谁？"

"不好！就在后头！"

这人匆忙走了，而又有两个戴着墨镜的人跟在后头。我追了一会儿，没有看到他们。这个男人究竟是谁，为什么认识我？我将手伸进口袋，摸到时却是一张磁碟，就是在绘理子房间看到过的，能记录计算机资料的那类东西。那男人将这种东西塞给我干吗？一种不安爬上我心头。

还是说给绘理子听吧，她大概可以和知道这磁碟里是什么。

在会场3终于找到了绘理子。

"跑哪去了？"

"绘理子，知道这是什么吗？"

"这不是MO吗？"

"MO，是磁碟吧。"

"啊——阿，这个就不懂了吧。虽然同样是用来保存资料，但磁碟是用磁石来记录，MO却是用镭射来保存记录的。MO中有更大的容量和耐久度，懂了吧。不过，这是从哪来的。"

"刚才，从一个陌生人那儿来的。"

"不认识的老爷爷给你东西时不能收，没有教过你吗？"

"老是这么说。这里头是什么知道吗？"

"要调查呀。如果是程序的话不花时间可不明白。交给我吧。"

"什么意思，噢，调查吧？"

"是呀，不过要报酬哟。"

"请吃饭怎么样？"

"了解，商谈成立。那么先准备好饭钱哟。"

第三章(上)　MO(MEGUMI)　7月9日

考试结束了，慰灵祭也结束了，从现在开始便是暑假。

电话铃声打破了房间的寂静。

是谁呀？"Hi，高村家。"

"诚，是我。"电话那头传来了似熟悉又似陌生的声音。

"爸爸。"说出这两个字时，不知是什么感觉，只觉得舌头很呆直。

"很长，很长时间了，声音还没有变，真担心。"

"现在有什么事吗？"

"没有什么。昨天是惠他们的慰灵祭吧。"

"也没想到出席。"

"工作很忙呀。"

"忙了6年？不太自然吧，就算是三流演员也不会用如此不自然的设定。父亲工作是很忙，但同时也在逃避着'职责'。"

"慰灵祭怎么样，有很多人来吧。"

"不对，参加的人一年年地递减着。倒是出现了奇怪地不正常的人。"

"不正常的人？"

"将磁碟或MO塞给我的怪人，已经叫绘理子去调查了。"

"绘理子就是理见的女儿吧。"

"啊啊，父亲也知道呀，得不到薄情父亲庇护的女孩子。"

"亲骨肉间怎么？家里状况如何？听说养着猫呢。"

"5年前捡回来的，那时还是只没睁开眼的小猫，现在已经能够活泼地在我脚下窜来窜去了。"

"这样。纪子的…你母亲怎么样？"

"最好自己来看看吧。在6年前同一家医院里，和6年前同样地意识不明。"

"这样。爸爸怎么样？"

"大体和以前一样好。从3年前不参加慰灵祭了，但经常和邻近的人下将棋。"

"这样。很好，那么你……"

"够了！"怒气终于弥漫了胸口，我几乎是摔下了话筒，我能听见自己大声的呼吸，父亲的影子却聚散不定。

"怎么了，这么生气。"爷爷听见响动，进屋来看我。

"是父亲来的电话。"

"噢噢，说什么，还好吧。"

"希望是吧，他听了很多情况。"

"那么，有没有说马上回来？"

"什么也没说，不回来。"

"噢。诚，要去哪？"

"只是出去散散步，心里很烦。咪，过来。"

我信步又来到了医院，妈妈仍然是那样安详地昏睡着。

妈妈，昨天的慰灵祭有了点事情发生。从来没有见过的人将一张MO塞给我。MO是能将电脑里的资料储存下来的，但里头是什么资料还在叫绘理子调查。我也希望知道里面有什么秘密。另外，爸爸…父亲来了电话。用电话代替参加慰灵祭。我们说了很多……

散步调节的是情绪，还是时间？不过我回到家时，已好许多，绘理

子也已经来了。

绘理子:"我来报告 MO 的调查情况。"

"已经明白了吗?"

"凭借我的能力还不能完全看懂,很深奥。"

"那么里面是什么呢。"

"是程序,自动导航呢。"

"什么意思?"

"简单而言就是强制引导者。用其中的程序来发动,将相应的电脑起动。"

"起动?"

"对不起,应该说得易懂点。这里头存放着一种对应电脑的动力,电脑运行某些东西必须要靠这种动力,通常是一些符合一定要求的语句,方能得到相应电脑的回答。"

"就是像打给特定不对象电话的号码是吧。"

"对了对了。问题严重的是这个程序控制的电脑竟然是美国的。就像以前电影那样,小孩子偶然玩耍似地接触电脑,导致发动了一定的军事设施,孩子还以为是战争 SLG 游戏呢。"

"有这么严重吗?"

"还不是太清楚,没有完全解开的动力。但是,我最大的疑惑是那人为什么要将这个给诚,诚是严重的电脑盲呀,是谁把 MO 交给诚呢。"

"我也奇怪着呢。"

"但是那人却能确定 MO 交给的对象是诚。"

"啊阿,能够确认我的名字。"

"知道有谜的存在,但不清楚谜是什么,就像是对着一具木乃伊。不过最大的谜,嗯,你对其中程序的名称有什么想法:"M·E·G·U·M·I,是'惠'呀。"

"是这样!"

"对这张 MO 的最大了解就是这些了,一定还有不知道的东西存在,一定要注意。"……已经这么晚了,诚,送我回家吗?"

夜里住宅街异常地安静。这里几年来一直有罪犯多次出现,大家夜间外出都十分小心。现在看起来,也像是鬼影憧憧,阴森恐怖。

"对了,我在想着制作这张 MO 的人。"绘理子轻声说道。

"制作 MO 的人?"

"是啊。这样超一流的复杂程序不是常人能作出的。奇怪的是他,他们将它令给诚来使用吗?诚又是个电脑盲。"

"这个刚才已经说过,我早就知道了,我是不懂电脑。不过,这人为什么不把这东西寄给我呢?"

"这是不行的。不认识的人送了这样一张 MO 碟,诚打算怎么办?"

这古怪的事物将我弄得一头雾水,我看不见得是什么好东西。上面有惠的名字,不如把它祭供吧。"

"祭供——认为会让惠高兴?那个人是怎样的?"

"就是个普通人呀。不过好像有人在追踪着他。"

"有人在追踪着?问题更严重了。这张 MO 一定关系重大,在不知道的情况下最好还是不要去用它。咦?"

"怎么了?"

"啊阿,我家门前。有一个人影正飞快地窜过那里。

"那是谁,从来没有看到过,看起来就像个窃贼。"突然一声巨响,火光把黑夜撕开,我们觉得地面一震,几乎摔倒,"啊——!什,什么?我的家,我的家!爸爸,爸爸他?"

"伯父!"

"什什什什,发生什么了!"伯父惊慌失措地出现在面前。

"爸爸没事吧。"绘理子眼中似有泪光。

"还好刚在附近。究竟发生什么了?"

"是刚才那人!"

一定是那个鬼鬼祟祟的人了。我从绘理子家跑去追那个可能是犯人的人,但却根本看不到那人。背后火光闪动。响着爆炸的余波,那人不知逃到哪里去了。畜生!

第三章(下) 没有尸体的残杀——JOSHUA 7月9日

我从报纸记者三岛久作处打听到矢田武史的住处。闲静的住宅街一角就是矢田的公寓了。虽然已经到了傍晚,但阳光还是很炽烈。

这里…门牌上写着"506 T·Y"的字样,敲一下门吧…门上了锁,有一种奇异的预感爬上我的心头…矢田应该轻易不会呆在住所的,这扇门可能已关了很长时间了。用普通的手法是解决不了问题的…我拿出防身的手枪,悄悄地打开门锁,进入房间。

刚到里面,扑鼻而来的便是一股浓重的血腥气…随着走入,血腥味越来味重,我靠在墙壁上注意着四周的动静,但毫无人的气息。我伸手在墙上摸到了电灯开关,按下。

黑暗中的事物晃动了几下后全都在亮光中暴露出来。房间里到处是变黑的血,床上,墙壁上,天花板上到处都是……这些飞绽的血一定是有一段时间了,血腥气有点像人,也像一种生物。我全身都被兴奋笼罩着。这可能是野兽的本能在起反应吧。究竟发生什么了?房间里外全是血,却丝毫没有矢田的人影。这血迹不知道会不会是矢田的,但不管是谁,流了这么大量的血肯定活不了。这个叫作矢田的人…且慢,这里肯定会有什么有用的情报吧,看来必须要好好搜查一番。

书斋里依然有着生命毁灭的标志,我试图调查桌上的电脑,但因没有密码而得不得任何结果。

里面的和屋最明显的就是那一本打开的笔记本了。日记部分到处被墨涂黑,但笔记部分却写着"JUDAS"。这是什么意思?再看次页。"因为抗素剂过多投入而产生的副作用……单身者捐献?用筑前煮与**キンピラ**的方法操作…"这似乎并不是什么很重要的情报。再往下看去,最后一页上写着一段文章,字迹非常潦草:"我在宝座之上以右手授与书卷,里外的文字由七个封印封起。"这是引用新约圣经上的文字吧。"以这授与继承者……第七个封印解开之时,天地间一时寂静无声。见到了在神前哭泣的七御使——他们被授与七个号角。"这段文章下还标着一个数字:"927",这又代表着什么?笔记本上全部的内容就是这些,对我而言没有获得什么实际的情报。最后一页时文章以其语焉不详的含意让我有种预感。撕破的纸和涂黑的字…矢田是预测到谁会看到这本笔记本吧。是为了防备什么人?——神秘的来者,和我一样的意图吗……最后一页的文章必然掩藏着一个极其重大的情报。

我再往里来到寝室,看到一个密码箱。想起刚才看到那个数字,权作尝试吧。"927",果然开了,里面乱放着数十本书。"有关细胞分裂中特殊减数分裂的药理作用的研究。'**ヒトゲノム**'计划的现状与遗传子工程学都值得期待,环境荷尔蒙的临床学考察。"这似乎是一篇研究论文的草稿,倒是另一本更能引起我的注意。表皮上写着"NAX重工"。NAX 重工?三岛所说过的为 NAX 制药系列企业自护队制造武器的重机械专门子公司之一。传说他们正在研制着新型的武器…与 NAX 制经同样是布满疑云的公司,有深入调查的必要。

回到书斋,将那"JUDAS"输入电脑。里面保存着的是学术论文和一些相关资料罗列着难懂的专门用语,化学方程式和药品目录…其他是 NAX 重工成员的个人用 JUDAC 及有太重要的资料。这是日程表吧,我调出矢田的日程,似乎有消去的痕迹。"7月9日,午后3点。乔·蒂尼来到烧烤亭'不如归'——"乔·蒂尼,矢田今天白天是和这个男人会面吗…他也是我的复仇目标之一,我似乎可看到死亡的冰冷气息将吹到这人脸上。——"新的 R 计划样本接受检查。"是什么东西的样本…要注意这个代号。这个称作是计划的代号要接受检查。但是,其他没有有关 含意的任何资料。矢田是要接受检查什么东西样本的任务吧。他残留飞的情报就是这些了。是谁抢在我前头来到这儿,并将这里破坏呢?带着满腹的疑虑,我仔细地将自己留下的证据去除,然后离开矢田的公寓。





秘法不传，技艺无双

秘技库



责编/E·T

PS R4－RIDGE RACER TYPE 4－

超高速起动

这个主要用于"TIMEATTACK"模式的秘技，就是令大家在起步时，能够即时将车速达到高速的程度。至于方法就是：在比赛开始而画面正进行倒数时，玩者应立刻按着加速键不放，当速度表指针到达红色标记位置时，立即换档(但不要一下升到最高)。这样当画面出现"GO"字时，在将档位升级，由此赛车的速度就会一下升至最高。

PS ARMORED CORE MASTER OF ARENA

自由选择

只要完成"SCENARIO MODE"的话，当再次进入游戏时，便会发现在各 MISSION 的左方会出现一个"×"符号。这便表示玩者可以随意选择参与当中任何一个 MISSION 了。

另外，在完成"SCENARIO MODE"的情况下，玩者便可以随意为机体装上各种装备并不限重量。此在游戏中称为"基准违反机体"的机械人，是可以参与"SECNARIO MODE"及"RAENA MODE"的。

PS BATTLE 昆虫传

隐藏指令

输入场所	指令	效果
战斗地图画面	同按 L1＋L2＋R1＋R2 四键不放，然后再按↓来按△键	战斗结束，敌人全减
战略地图画面	同按 L1＋L2＋R1＋R2 四键不放，然后再按↑按×键	昆虫立即获得升级至最高
街道地图画面	同按 L1＋L2＋R1＋R2 四键不放，然后再按↑或↓	自由改变游戏中的日期
PocketStation 的 ITEM 画面	同按 L1＋L2＋R1＋R2 四键不放，然后再按→来按□键	ITEM 可作无限量增加

PS TRICKY SLIDERS

使用《生化危机》系列人物

在选择人物画面中，按 L2 或 R2 键便可。

选择隐藏赛道

只要完成"SCENARIO MODE"一次，并且看完游戏 ENDING 后，在"FREE MODE"及"VS MODE"中便会出现2条隐藏赛道。玩者只要在特定的赛道中按着 L1 键来决定，便可以选择隐藏赛道的了。

PS 快刀乱麻 雅

出现迷你游戏

当令游戏出现小春及纱奈的结婚 ENDING，游戏便会增加两个 MINI GAME，而结婚 ENDING 主要发生在12月。两迷你游戏分别是射击及剑术指南。

PS 梦幻模拟战Ⅳ&Ⅴ

自由选关及进入隐藏商店

在读取游戏记录的"Load"画面中，玩者只需要顺序输入："□、↑、R1、△、↓、SELECT、○"，便可以选择难度属 Normal 的关数。至于玩者选择难度 HARD 开始的话，则需要在"Load"画面中，顺序输入："R1、R1、L1、L1、□、←、△、○"便可。

另外，当玩者进入了商店后，便顺序输入："R1、↓、L1、↑、□、×"。成功的话，玩者便会发现商店中增加了不少 ITEMS 予玩者购买。

当然，以上二种秘技于《LANGRISSER Ⅳ》及《LANGRISSER Ⅴ》中，是同样能够使用的。

PS 古惑狼 3

MOVIE 欣赏

玩者只要同时按住△＋L1＋L2＋↓，然后再启动游戏，成功的话便可以欣赏到其中隐藏的 MOVIE。

PS 超级漫画英雄VS.街霸EX EDITION

使用隐藏人物

隐藏人物	输入方法
MEGA 豪鬼	在不失一局的情况下将"BATTLE"模式完成，然后在选择人物画面中，到豪鬼处按SELECT键5次来决定
APOCLAYPSE	在不失一局的情况下将"BATTLE"模式完成，然后在选择人物画面中，到豪鬼处按SELECT键6次来决定
MEGA ZANGIEF	在选择人物画面中，按着SELECT键来选择BLACK HEART
晒黑了的春日野樱	在选择人物画面中，按着SELECT键来选择HULK
SHADOW NASH	在选择人物画面中，按着SELECT键来选择DHASLIM
U.S.AGENT	在选择人物画面中，按着SELECT键来选择VEGA
MISFESTO	在选择人物画面中，按着SELECT键来选择OMEGA RED
ARMOR SPIDERMAN	在选择人物画面中，按着SELECT键来选择SPIDERMAN

真·宪麻吕

使用角色"宪麻吕"，当"VS"画面出现时，便按着3个脚制不放，直至战斗开始。成功的庆，玩者便会发现宪麻吕可以作出4段跳跃，而且更可以以此来避过"Omega Destory"人"升龙裂破"等Hyper Combos。

先发交代

战斗开始关，会出现一个"VS"画面。这时玩者只需要按着3个拳制不放，便可以发换人物出场次序。

隐藏模式

玩者首先要完成"ARCADE MODE"(Continre次数不限)，当欣赏过Ending画面后，便可以设定以下一些选项：

●可以在"ARCSDE MODE"/"VS MODE"中，选择相同角色来级组成队伍。

●GAME SPEED可以有8个阶段的调教。

●在"VS MODE"中，可以令体力一直处于MAX状态。

Cancal胜利姿势

当玩者成功KO对手之后，在出现胜利姿势一下SELECT键，便可以将胜利姿势Cancal，而玩者便可以自由使出各种招式去"鞭尸"了!!

DC THE HORSE OF THE DEAD2

使用上代主角

大家若想于"ORIGINAL MODE"中使用《THE HOUSE OF THE DEAD》的男主角－THOMAS ROGAN的话，便要在"PLAYER RANKING"中取得第一。当进入"ORIGINAL MODE"的"TORANKU"后，玩者便选择"ローガンの着ぐるみ"一项。这样，玩者便可以选择使用THOMAS ROGAN了。

DC POWER STONE

使用最终BOSS－FINAL VALGAS

在街机模式中，使用VALGAS在不续关的状态下完成游戏并SAVE，这样再次进入游戏便可使用最终BOSS。

DC SEGA RALLY 2

各种隐藏指令

输入场地	指令	效果
标题画面	↑、A、↓、↓、←、→、B、B、↓	增加画面的流畅度
标题画面	↑、A、↓、↓、←、→、B、B、↑	增加画面的流畅度
选择赛车画面	按着L键不放来选择	改变赛车外型的颜色
GEAR选择画面	按十安键或ANALOG键	可令赛车回转以方便观赏
比赛开始前(只限街机模式)	按着Y键不放	令TIMER消失

PS 陆行鸟赛车

使用隐藏人物

玩者只要使用"FFVLLL"主角并其将游戏完成，之后返回角色选择画面，然后移到"FFVLLL"主角上。之后，玩者只要根据下表的输入方法来决定的话，便可以使用另外8位隐藏角色了。

隐藏角色	输入方法	隐藏角色	输入方法
坦克	L1	AYA警车	L1＋L2
MOOBA	L2	初代陆行鸟	R1＋R2
FFⅦ主角	R1	飞艇	L1＋R1
仙人掌	R2	JACK	L2＋L2

PS 装甲骑兵

制作最强机体

玩者首先要利用2P手柄，然后同按2P手制的"SECLECT、START、○、×、□、△"来起动游戏后，当画面"TAKARA"出现前发出了一声音效的话，便表示玩者已经成功!这样，玩者便选择"STORYMODE"中，并且进入工场内，便发现玩者已经可随意为机体配置任何的装备。

此外，若玩者想在"STORY MODE"以外模式使用此秘技的话，就必须跟随以下步骤：

1. 首先进入"STORY MODE"中，并输入"MOtsuTOMOtsuTO"作为主角名字；
2. 在"STORY MODE"的第一场战斗中败阵；
3. 将A.T名及RINRU名分别改为"VS MO－DO等DEERABERU"及"AT GA增ERUTOLLNA!"，然后将游戏记录；
4. 关掉PlayStation，然后同按2P手制的"SECLECT、START、○、×、□、△"再次起动游戏；
5. 之后，玩者便可以选择"STORY MODE"以外的模式，进入后再将3.的记录读出便可。

PS 天诛忍凯旋

增加道具携带量及忍具数目

在忍具选择画面中，按住△键不放顺序输入L1、R1、↑、→、↓、←(携带量增加)；或L1、R1、↑、↓、→、←(数目增加)

编读往来 第六期

责编/默文

一直以来，我们都希望我们手中的这本杂志能够做到海纳百川，努力提供给各种玩家以不同的帮助和精神享受，倡导电玩文化是出于此，介绍动漫画是出于此，塑造具文学气息的外包装也是出于此。

对于我刊文字方面的意见形成一个明显的两极分化，有的朋友给予了较高的评价，也有读者因为不能理解而高声反对。我们认为，潜移默化读者的欣赏趣味及提高读者的鉴赏水准是我们的真正目的，可能这样会受到一些抵触心理，但相对于用庸俗浅陋的文字去单纯迎合大众（实际那是一种不负责），我们更愿意以此来表示对读者的尊敬。不过，我们也为此与各位作者取得联系，希望能在形式上更贴近大家一些。今后的《梦剧场》和《撷梦园》还将保持现在选择稿件的高要求，但在可看性方面一定会随着大家要求而逐步改进的。

“玩友神州社”的开办，最能体现我们推动电玩文化交流的意愿，但由于第一次尝试这样的形式，难免有些不当之处。根据大家的意见和要求，对其中的规则做了相应的调整，使得能在一定程度上提高大家的参与度。将人生与游戏结合起来是当初策划这个活动时的想法，而如何使之更生动活泼也需要大家不断提出建议，力求把这个玩家的“RPG世界”建设得更美。为了使这个“游戏”更精采，目前正构思着各种魔法的使用，也希望大家来信参与创造。此外，“电玩神州社”的创立是希望全国玩友形成天下一家，所以，在成熟运作及达到一定规模后，将考虑按人数在各地开办分社，以求得玩友们友好往来的美好景象。根据一些会员的建议，我们隆重举办**“玩友神州社社标征集活动”**，希望大家设计出属于天下玩友的精神标志，要求：图案化，反映电玩爱好者的活力及普天下玩友的大团结。最后采用其方案的玩友，不仅为其加上300分，并且在专版上登出作者介绍，同时赠与全年杂志和一年中我社所出所有电玩书籍。希望大家踊跃参加。

面临7月的到来，对三周年纪念的策划活动已经在进行之中，望能收到更多来自读者的建议和构思。

从本期起，我们将长期都刊登小说式攻略，大家想了解哪些游戏的剧情望来信告之。是否需要对经典游戏进行小说回顾，也征求大家的想法。所有来信来稿都请寄至北京电脑工作室信箱。

梦幻永无停止之日！

自《梦幻总动员》上市以来，受到了读者热烈的强烈反响，先后两批印刷都已销售一空，令我们颇感欣慰。

通过初次的尝试，坚定了我们将这条厚报读者的路子持续下去的信心。为了再一次的回报读者，《梦幻总动员》的续集正在制作之中，将于近期上市。**全书容量200页，全彩，定价20元保持不变。**请大家密切关注本刊广告。

以最真挚的奉献回报最热心的读者，这是我们不变的承诺，也是我们一贯的信心所在！

永远的朋友，珍贵的纪念

今年7月是“电子游戏与电脑游戏”创刊三周年，也是我们回顾总结并且与读者欢叙过往友谊之时。三年来，“T&P”走过了许多的风雨变化；三年来，“T&P”也逐渐与读者们缔结下经久不变的友情。

在这个具有纪念意义的日子里，我们又为“T&P”的朋友们献上一份大礼：“电子游戏与电脑游戏三周年纪念赠刊”将与大家见面。**本书体制容量基本与期刊相同，初定为96页，全彩，，而定价则严格控制于12元以下！**

此外，为表庆祝，七月号杂志的副刊也暂定为全彩，而定价不变。

“电子游戏广场5”内容简介

业界采风：最新的业界动态

业界纵横：魂之力量设定资料集、恐怖GAME读本

街机道场：武力BURIKI、SNK V · S CAPCOM、BATTLE BAKRAID、魂之力量、街霸Ⅲ3rd开发部门会谈

新作解析：妖精战士Ⅲ（PS）、UFO(PS)、银河少女警察(PS)、上帝也疯狂（PS)、玛丽亚2(PS)、西帕斯1—2—3(PS)、大地之霸者(PS)等。

完全攻略：浪漫沙嘉领域篇2(PS)、时空引导者(PS)、后夜祭(PS)、音乐节拍2(PS)、统治计划(PS)、RISING ZAN(PS)、最新金手指等。

黑白内文128页，彩页四封十六彩。

定价：10元。

1. 烟台：司巍之	4. 福州：赵拓	7. 西安：刘融
2. 上海：于幼敏	5. 广东湛江：高科	8. 哈尔滨：麻禹
3. 福建连江：吴升	6. 四川成都：李强	

以上读者的地址欠详，所邮书目被退回，无法投递，请将详细地址寄至北京清河邮局062信箱，以便本部及时给您补寄。

另：最近由于本发行部地址变更，有些读者所邮购的书籍未能及时寄出，在此向读者表示歉意，如您所邮购的书籍，从汇款之日起1月内还未收到，请函至北京清河邮局062信箱。



心有明镜台

●江西 乐庆华 ●山东 姜乐天 ●上海 闻杰 ●沈阳 孙晓峰

贵刊想把本刊办得更具"艺术性"一些，这个想法也不坏，但最近的刊物却似乎"艺术"过头了一些。不错，《永远的最终幻想》、《雪》等散文都很棒，看得出作者的文学修养，但我却听到更多的朋友说"看不懂"。请别忘了，《T&P》首先是一本通俗读物。

——江西 乐庆华

首先声明一点，本人是最近才受同学推荐改买贵杂志的，我觉得贵刊很有特点，尤其在挖掘游戏文化方面。我最喜欢的栏目就是《梦剧场》和《撷梦园》，里面那优美的文笔把人牵回我们所熟悉的游戏人物旁，那种氛围中有着新的意境，使人充分去联想、去探寻游戏深层的东西。广告做得好：人类失去联想，世界将会怎样？希望杂志社能使这两个栏目在有限的篇幅中好上加好，锦上添花！再一个就是《谎言与真实》，与《天使新闻网》不同，它具有一定"欺骗性"，但"真实"往往是被时间证明了的"谎言"。小道消息不一定是真的，但爱听"小道消息"的何止本人一个呢，希望它能成为"真实的谎言"。"玩友神州社"是个大胆的活动，经典的升级转职制，高兴的是文人墨客，抱怨的却只有我们这些武痴剑圣了。希望编辑部在发放"绿卡"（希望它不真是绿的）时，能将同市、区的会员联系地址一并发放下来，人云：团结就是力量！总之，希望编辑部更上一层楼，杂志办得更好。

——山东 姜乐天

看到心镜台上淮南都向军在贵刊上说"T&P"给人印像文学气息太浓，我却绝不同意这种观点。一本好的杂志不是只具有通俗性，而是由许多许多的因素综合起来的，"T&P"的文学气息让人感受到一种"雅俗共赏"的感觉，似乎能够把人带入一种新的境界。

我个人对玩友神州社的成长表示欢迎，但我也很同意干治平对评分标准的看法，不难想象成为会员后只能靠成为幸运读者加分过日子（真是可怕）。能不能像PⅡ一样推出简化版－赛扬，让我们这些"真玩家"也过一把瘾（不会是很不现实吧）

这一期的"超攻略道场"给人一种搪塞的感觉。

这一期的"购机探讨"很有用，让我们这些想给自己"老爷机"升级的玩家点明了方向，希望以后多介绍一些游戏硬件的知识。

还有我希望调查卷单独一页，不要和别的内容重叠，免得让我每次裁下时都有些心疼。

——上海 闻杰

Hi，看此信的编辑大人您好：

我是贵社所出的《T&P》、《电子游戏广场》以及贵社任何GAME类书籍的忠实看客，贵社所出的一切BOOK，差不多都有一本在我这里，但因为我玩龄甚短，所以贵社以前的BOOK都没有买到，曾一度向各方人士请求帮助，但终于失败！

也许像我这么一个只看过贵社四期杂志和几本BOOK的家伙，并没有资格评论贵社的种种，但是肺腑之言装在心里，不吐不快。

设想和建议：

听说"T&P"要更名为"电子与电脑娱乐"，我认为它是不错的想法，因为"T&P"中对游戏的实用成份是越来越少了，3月号的杂志上就几乎看不到像一月号介绍《魔剑美神2》、《御神乐少女探侦团》与2月号介绍《快刀》那样用大篇幅写攻略流程的了，而取而代之的是更多的娱乐类文字，并且在4月号上还用了大篇幅的文字论述了世纪末购机问题，它就更说明"T&P"在趋向娱乐性。反正即使整个"T&P"都变成娱乐类书籍也无所谓，不是还有以专门介绍游戏及攻略的《电子游戏广场》在后面撑腰吗？但只是玩家的钱包会更瘪，而且也会影响"T&P"的销售量。

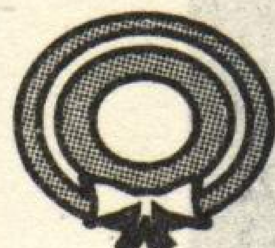
贵社出的书多注重于攻略、秘技之类的实用性，它虽与"T&P"的娱乐性成为互补，但此间的比重未免有些悬殊，虽说最近出了一本《梦幻总动员》作为弥补，但对于我这类实用与娱乐都关心的玩家也只是杯水车薪，所以最好多出一些娱乐类的BOOK，反正贵社的图片与文章那么多，凑一凑，出个五六本也不算多，要不然那么多的原画设定、彩色图片与读者编撰的文章往哪放。

为什么我们的"T&P"和"电子游戏广场"都没有自己的网页呢？其实自己开设一个网页也不算很难呀（说大话），而且贵社亦有那么多精英，自己在网上开下小天地也应该不成问题，它不仅使关注贵社的人更多，更可以增加"T&P"与"电子游戏广场"的信息量，这种好事哪里找！

贵刊的彩页太那个了吧，所有彩页包括"漫园"上的加起来也不过16面，可谓是少之又少了我在此提议增加彩页数量与质量，我想这也是许多玩家的愿望吧。

——沈阳 孙晓峰

纷云谈



＊上海时丽峰因一位之差未能当上“神州社”一号会员，并且“纷云谈”中未出现其大名而来信抗议，要请出“强威先生”来收拾，并强令全部编辑去时宅负荆请罪，随带44台DC，44台PS，44台SS，且聘其为文明荣誉读者，44年不变……

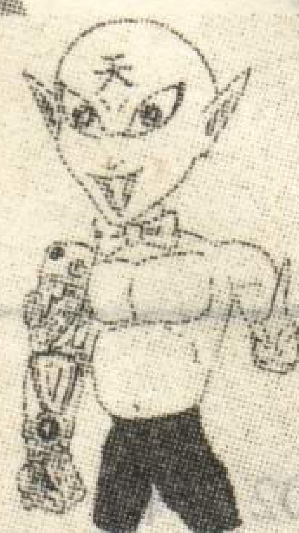
＊长沙舒畅感叹“梦剧场”中不是“武侠小说”，便是“言情小说”；认为我刊编辑有自虐倾向，所以选择颓废画像；搞不清“红茶馆”是否散文集…呼吁我们安守电玩杂志本份，别让初中生、小学生看不懂。此外，又问默文是否在学生时代十分会默写课文、单词。

＊济南邵清给我刊下以下定义：贵刊的信息速度绝对是国内“领先”的，攻略绝对是国内最权威的，黑白图片绝对是国内同类杂志中最模糊的，贵刊的彩页绝对是“同类”中最濒危的，但别册绝对是极具欣赏性与收藏性的(except 一些漫园中的作品)。

＊广东化州黎海涛又送上群魔图，精选如下：

















红茶馆

最近使用“AKIRA”做为笔名的人，实在是很多，以致于无论是申请信箱还是进聊天室，都发现早有其它的“AKIRA”捷足先登，而不得不在自己的AKIRA后面加上一些后缀，方可登记下来。另一方面，不知实情的朋友们要我为一些令我自己也莫名其妙的东西负责之类的事，也时有发生。

造成这一状况的原因，我想多数与结城晶及大友 克洋的那部名作有关。实际上，在日语里可以念成“AKIRA”的汉字，包括“晶”在内，共有数十个之多，而本人的AKIRA，只是因为姓名中的汉字“明”同样也可念成AKIRA的关系，虽然这里面也包含了对“AKIRA”这一单词特殊含义的向往（如同《梦幻总动员》里介绍的那样，“AKIRA”是对于超常能力的称呼），但现实中的我既不会八极拳，更没有铁雄那样的超能力。而且，写游戏攻略不如雪鹰，评论动画不如桑桑。漫画画不过姚非拉，刀魂切不过默文，街霸方块堆不过阿KING，憧憬绫波丽超不过BLUE……

也不知是为什么，漫画圈的朋友总把我归纳在游戏圈里，而游戏圈的玩友们，又总以为我是画漫画的，公司领导说我是“画漫画不务正业，玩游戏影响工作。”为此，在好长的一段时间里，我也不知道自己到底为了什么而忙得不到凌晨就无法入睡。再加上朝三暮四的劣根性，使自己无法精于一行。目前为了改善这一状况，正在努力修业中（实际上是因为最近没有什么太好的游戏，漫动画）。希望在不久之后能再为大家展示青少年流行文化中精彩的篇章，同时，也希望不再有读者将我的AKIRA念成“亚基拉”，因为，此AKIRA非彼“AKIRA”。

红茶馆 ?

AKIRA 明言

读者调查

从99年第一期开始，为了及时得到读者的反馈，也为了能在第一时间改进自身杂志的质量，我们将每期都进行读者调查活动。而每隔半年便会举办一个大规模的问卷调查。希望一切支持《电子游戏与电脑游戏》的读者和《电子游戏与电脑游戏》的一切朋友都能积极参与。每期问卷调查都将抽出五位读者，赠与连续三期杂志，而每半年的大规模问卷调查，更会抽出十位读者，赠与半年杂志及我社出版的最新电玩书籍两册。为鼓励及答谢读者，特将“心座”与调查幸运读者归于一处，同样送上赠刊，略表心意。

问卷

VOL.1

对杂志的总体评价

一、您认为本期杂志可得多少分？

○100分 ○80分 ○60分 ○40分 ○20分以下

二、您认为本期杂志的主要优点？

○信息 ○实用 ○具欣赏性与收藏性 ○具知识性与趣味性？

三、您认为本期杂志的主要缺点？

○陈旧 ○实用性低 ○可看性低 ○印刷差

VOL.2

对当期杂志的具体评价

一、您认为本期“业界传真”栏目

○新 ○ 较新 ○一般 ○略旧 ○极旧

二、您认为本期“新作指南”栏目

○新而全面 ○较全面 ○一般 ○不理想 ○极差

三、您认为本期“风云论谈”栏目

○精采 ○较可看 ○一般 ○单调 ○无趣

四、您认为本期“超攻略道场”栏目

○很满足 ○有用 ○一般 ○略差 ○无用

五、您认为本期“纵横四海”栏目

○精采 ○具知识性 ○一般 ○枯燥 ○ 不想看

六、您认为本期“编读往来”栏目

○精采 ○具趣味性 ○一般 ○沉闷 ○无聊

七、您认为本期“漫园”栏目

○精采 ○具观赏性 ○一般 ○不足 ○乏味

VOL3

本期点评&展望

一、本期最好及最差的文章是？

（四期为最好：圣典的谜与暗号；最差：仙剑奇侠传）

二、本期最佳及最差的图片是？

（四期为最好：暗藏杀机；最差：CYBERORG）

三、本期给您留下最深印象的作者或编辑？

（四期为作者：SOULEDGE；编辑：默文）

四、希望看到什么新栏目？

五、希望看到什么文章？

六、希望杂志在印刷排版方面有何改进？

七、希望杂志在七大栏目中加强哪部分？

VOL4

“梦影留踪”选票

一、电玩人物排行榜之宝剑篇（男）

第一位

第二位

第三位

二、电玩人物排行榜之红粉篇（女）

第一位

第二位

第三位

三、电玩公司排行榜

第一位

第二位

第三位

读者简短附言

徐飞 ♥ ♥ ♥

华东政法学院9614班

邮编：200042

孙晓峰 ♥ ♥

辽宁沈阳记算机学校初二·T3班

邮编：110031

张杰 ♥

上海市南市区中华路687号

邮编：200010

幸运读者

印小舟

四川省成都飞船工业集团有限责任公司402分箱

邮编：610092

刘暾

四川省威远县威远中学高二000级(6)班

邮编：642450

吴梅

武汉市武昌临江大道52#2-6-1

邮编：430062

王浩

徐州市中石化管道中学高一(3)班

邮编：221000

王海军

吉林省延吉市延边第二中学97届7班

邮编：133000

梦野留踪

宝剑篇

草稚京





生日：12月12日
年龄：21岁
血型：B型
身高：181cm
体重：75kg





红粉篇









生日：1月1日
年龄：22岁
血型：B型
身高：164CM
体重：50kg

不知火舞

“梦野留踪”幸运读者

王成　西安西北建筑工程学院#098
邮编：710061
第一投票对象：克劳德、莉诺亚、SQUARE

潭兴廉　广西合浦廉州镇沙窝街4巷3号
邮编：536100
第一投票对象：八神庵、绫波丽、SQUARE

孤云　???
邮编：433000
第一投票对象：八神庵、不知火舞、SQUARE

欧阳小序　昆明市云大附中高一(1)班
邮编：650000
第一投票对象：克里斯、列欧娜、SNK

姜乐天　哈尔滨工业大学威海分校2#
邮编：264209

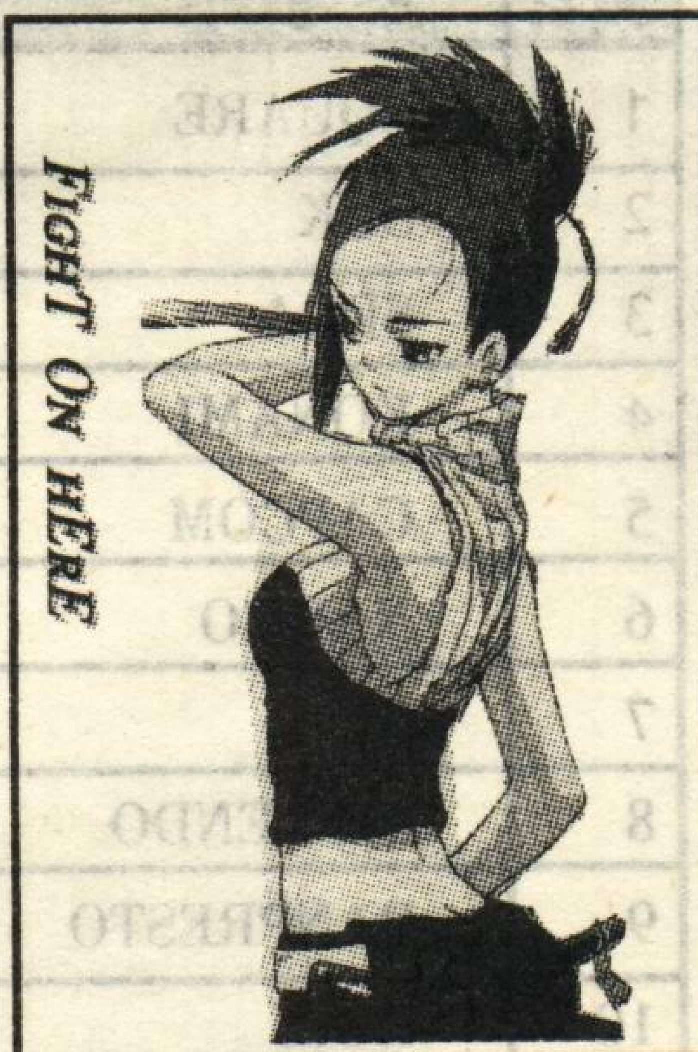
游戏规则

电玩人物排行榜之宝剑篇　红粉篇

请于各种游戏作品中（不限类型及机种），选出男女各三位角色，按第一五星、第二三星、第三一星的标准给予评价。总计当月票数最高者将登上杂志“梦野留踪”专页，若勇夺全年魁首则将在特别栏目中欣赏到其人资料大集，设定原画、人物档案、故事，并将邀请我刊作者为之编撰相关小说及漫画。

电玩公司排行榜之业界之星

请将你最喜欢的游戏公司选择其中之三，先后排名按此公司在最近三月中出品某部游戏为准，写出公司名称时必须附上相关游戏，超出三月范围之游戏不得选择（例如99年3月号不得选择98年11月27日所出之DC版《VR战士3》，若欲令SEGA进榜则需选取该公司最近其他作品）。



注：榜首人物最多可在专页上连续出现两回，余下按名次依序登出。

第五期 梦野留踪 NO.5

电玩人物排行榜之宝剑篇

排名	人物	得分	累积分
1	八神庵(KOF)	380	1623
2	克里斯(KOF)	226	918
3	碇真嗣(新世纪 EVA)	193	1005
4	草稚京(KOF)	159	615
5	斯科尔(最终幻想Ⅷ)	134	465
6	二阶堂红丸(KOF)	120	478
7	克劳德(最终幻想Ⅶ)	94	566
8	七枷社(KOF)	61	308
9	特瑞(KOF)	50	135
10	里昂(生化危机)	47	152

服了,彻底服了。看来改变制度一点都影响不了榜首那位的狂笑不止嘛。此则一也,另外却要对广东薛一丹表示佩服,为了拥护心爱的克里斯,每月都拉来七、八十张选票,曾为公平竞争计,板着脸否定那些让人(朋友、同道、家里人)签名的选票,但这个月忽出奇招,让人自写选票,这,这……真有点难以拒绝了。不过话得说回来,能保持这样的高昂热情也值得令人敬佩,克里斯必然是甜甜笑着回到榜眼吧。相比以上两位,榜上贫富差距悬殊的状况多少有些难看,大家也该学一学薛一丹的精神吗,不过在用"TWISTER DRIVE"逼迫别人写选票时,态度……不会太凶蛮吧……(汗)

电玩人物排行榜之红粉篇

排名	人物	得分	累积分
1	绫波丽(新世纪 EVA)	253	1277
2	不知火舞(KOF)	172	759
3	雷妮(樱花大战 2)	163	654
4	莎米(KOF)	158	524
5	真宫寺樱花(樱花大战 2)	157	761
6	藤崎诗织(心跳回忆)	119	597
7	玛丽(KOF)	94	346
8	莉诺娅(最终幻想Ⅷ)	90	343
9	艾娅(寄生前夜)	81	330
10	列欧娜(KOF)	75	625

有着上述的原因,"假小子"又死灰复燃,重新冲上前三位,并且让走向明确的排行榜又天下大乱,诗织也被看死在老六的位置上(DRAGON:可恶!有没有马上起飞的直达航班?剃羊毛的剪子呢?),樱花跌了个大跟斗,MAI 也双腿颤抖,但人造少女却还是面无表情地登高望远(BLUE:フッ……)。不过这一切与我都没什么关系,即便可能发生红头发派与红眼睛派的流血大冲突,我也只能私底下耍耍斩马刀,或狠狠地用膝盖顶水银人罢了,唉。不过列欧娜摔得这样惨却是未曾想到的,累积分属于第三档,但排名……不是我不明白,这世界变化太快。好在至尊总是获得公认的,文无第一,武无第二,排行榜照这势头发展下去,岂非变成奥运会的蓝球赛了吗?不过相比那些英雄豪杰,巾帼娥眉间的递差倒有些层次感,中间一大堆"良家女子"亲热得很呀。

电玩公司排行榜

排名	公司	得分	累积分
1	SQUARE	469	1168
2	SNK	339	919
3	SEGA	193	765
4	KONAMI	143	547
5	CAPCOM	101	575
6	NAMCO	65	514
7	ENIX	47	302
8	NINTENDO	41	149
9	BANPRESTO	37	194
10	KOEI	29	191

又是一个"一览众山小",而且这里似乎比其他地方更为和平些,排名基本没有太大的变化,只是NINTENDO 杀入前十名多少给人一点惊喜,GAME 国的太上皇毕竟影响不是那么容易消除的。当大家在拿到本期杂志时,举世瞩目的 E3 展已然收场,相信榜中这些名字可能会给大家带来不同惊喜吧,不知道会否因此影响到这里的排行情况呢?"FFⅧ"是成为回忆了,"沙加"大家应该也通关了吧。下一个支撑 SQUARE 蝉联榜首的游戏又是什么呢,"圣剑传说4"?"前线任务 3"?

神州社开办以来，得到了读者的强烈反响，也对规则中不当之处提出意见，为此我们特作以下修订，望会员仔细阅读。

玩友神州社

神州社策划之一

玩友等级分制

为体现热情玩友的事迹，特开设玩友等级分制度。凡属"玩友神州社"的会员，均能按照附表一的规定累积 EXP 数值，并每满 10 分予以一次 LV. UP。自 99 年 6 月号起，LV. UP 的准则更接近于 RPG 游戏，凡 LV. 10 以上的会员，以每 10 级为单位，升级经验值加 5，即 LV. 11～LV. 20 每 15 分 LV. UP，LV. 21～LV. 30 每 20 分 LV. UP，依此类推。同时，等级分又作为另一数值——MP 值的参照标准，按附表二的规定，通过消费一定的 MP 值来参与特定的活动。MP 值的消费不会影响到等级分的终身累积，并且在我刊每期的"神州社专版上"将公布等级分排名前十位的会员。

附表一 等级分累积标准

一．凡于我刊及其他电玩、漫画杂志上发表任何作品的会员，均可按每千字或每格（漫画）的标准获得 EXP15 分（于其他刊物上发表的作品需寄来样本或复印件）。漫画作品若为四格，按两格计；若超过十格之短篇以刊物开本（16 开）每页四格计。

二．凡参与我刊活动并由我刊揭载的会员（如心座、排行榜及读者调查的幸运读者等），均可每次获得 EXP15 分。

三．凡参与其他正式有关电玩的活动（如由日本电玩厂商组织的正规电玩大赛）且获得一定荣誉，可在提交相关证明后获得 EXP40 分。

四．凡进入电玩企业的会员均可获 EXP50 分；凡有参与的电玩作品投放市场可获 EXP80 分。

五．成为会员可获 EXP10 分，成为各地干事及特约记者可获 EXP40 分。发现我刊错字每三字加一分，我社出版书籍每二字一分（限两月内）。

六．本社会员在入社半年后均可来信申请加上 BONUS 分（只限 LV. 30 以下）、LV. 11～LV. 30 加 50 分，LV. 10 以下加 30 分。

附表二 MP 使用准则

一．LV4（40 分）以上，可优先登上 FAN 园，消耗 MP 值 20 点。

二．LV8（80 分）以上，可获我刊编辑或作者签名卡片，消耗 MP 值 50 点。

三．LV15（175 分）以上，可于刊物上点登图片，并打上对特定对像的祝福，消耗 MP 值 80 点。

四．LV20（250 分）以上，可刊登其公开信一封或电玩生涯文章一篇，以向广大玩友交流，消耗 MP 值 85 点。

五．LV40（700 分）以上，可成为我刊地方记者，消耗 MP 值 280 点。

六．LV50（1000 分）以上，可成为我社地方干事，成为我社代表，消耗 MP 值 650 点。

七．LV65（1550 分）以上，我刊将开辟专版对其进行专访，并进入"玩友神州社历史名册"，消耗 MP 值 800 点。

注：以上各项可能存有遗漏，于日后进行补充，附表二中除第三条外不得重复使用。

会员名录 第三期

NO.	地区	姓名	LV	EXP	MP
NO. 0076	上海闽行	陈 刚	LV. 1	EXP10	MP10
NO. 0077	上海宝山	张方宣	LV. 1	EXP10	MP10
NO. 0078	广东梅州	丁武平	LV. 1	EXP10	MP10
NO. 0079	四川成都	黄可	LV. 1	EXP10	MP10
NO. 0080	山东济南	邢全庆	LV. 1	EXP10	MP10
NO. 0081	江苏常州	石志俊	LV. 1	EXP10	MP10
NO. 0082	上海南市	殷 zhe	LV. 1	EXP10	MP10
NO. 0083	北京体大	陈志景	LV. 1	EXP10	MP10
NO. 0084	江苏昆山	邹晓青	LV. 1	EXP10	MP10
NO. 0085	安徽蚌埠	杨皓	LV. 1	EXP10	MP10
NO. 0086	吉林长春	关枫	LV. 2	EXP25	MP25
NO. 0087	河北石家庄	李磊	LV. 1	EXP10	MP10
NO. 0088	四川成都	贾鑫其	LV. 1	EXP10	MP10
NO. 0089	广东顺德	李剑峰	LV. 1	EXP10	MP10
NO. 0090	上海南市	胡一鸣	LV. 2	EXP25	MP25
NO. 0091	广西梧州	梁兴华	LV. 1	EXP10	MP10
NO. 0092	浙江湖州	丁昌荣	LV. 1	EXP10	MP10
NO. 0093	重庆九龙坡	王炼	LV. 1	EXP10	MP10
NO. 0094	辽宁抚顺	韩磊	LV. 1	EXP10	MP10
NO. 0095	湖北武汉	项超	LV. 1	EXP10	MP10
NO. 0096	辽宁朝阳	孙亮	LV. 1	EXP10	MP10
NO. 0097	湖北襄樊	王琳	LV. 30	EXP460	MP460
NO. 0098	吉林延吉	王海军	LV. 1	EXP10	MP10
NO. 0099	广西合浦	谭兴廉	LV. 1	EXP10	MP10
NO. 0100	广东普宁	陈继松	LV. 1	EXP10	MP10
NO. 0101	内蒙包头	陈星	LV. 5	EXP55	MP55
NO. 0102	湖北武汉	陈雪松	LV. 1	EXP10	MP10
NO. 0103	山东淄博	孙魁	LV. 1	EXP10	MP10
NO. 0104	安徽芜湖	程欣	LV. 1	EXP10	MP10
NO. 0105	鞍山铁库	雷洋	LV. 1	EXP10	MP10
NO. 0106	四川自贡	刘俊	LV. 1	EXP10	MP10
NO. 0107	上海南市	李嘉平	LV. 1	EXP10	MP10
NO. 0108	辽宁沈阳	孙晓峰	LV. 1	EXP10	MP10
NO. 0109	湖北武汉	金杨	LV. 35	EXP590	MP590
NO. 0110	江西南昌	粱勇	LV. 1	EXP10	MP10
NO. 0111	四川宜宾	王傀	LV. 1	EXP10	MP10
NO. 0112	黑龙江哈尔滨	魏春来	LV. 1	EXP10	MP10
NO. 0113	重庆渝中	殷金辉	LV. 1	EXP10	MP10
NO. 0114	山东济南	焦杨	LV. 1	EXP10	MP10
NO. 0115	湖北宜昌	倪磊	LV. 1	EXP10	MP10
NO. 0116	浙江杭州	赵廉	LV. 1	EXP10	MP10
NO. 0117	山东济南	李鸣晓	LV. 1	EXP10	MP10
NO. 0118	云南昆明	殷磊	LV. 1	EXP10	MP10
NO. 0119	辽宁葫芦岛	张伟	LV. 1	EXP10	MP10
NO. 0120	四川成都	伍玉强	LV. 1	EXP10	MP10
NO. 0121	北京东城	杨永治	LV. 1	EXP10	MP10
NO. 0122	广西柳州	黄光明	LV. 1	EXP10	MP10
NO. 0123	浙江杭州	朱家卓	LV. 2	EXP25	MP25
NO. 0124	安徽淮南	平兆虎	LV. 1	EXP10	MP10
NO. 0125	上海常宁	张巍	LV. 2	EXP25	MP25

LV. UP!

NO. 0002 时丽峰 LV1～LV2 EXP20 MP20

NO. 0029 沈琪 LV1～LV2 EXP20 MP20

（所有会员均上加 EXP5，恕不详列）

姓名：沈阀　英文名：Kimnara
地址：上海市虹口区高阳路 690 号继光中学　邮编：200080

如果璀灿的星光，比你的眼眸更为明亮，

——坚定沉默的武者；

如果苍凉的月光，能触入你冷漠的心灵，

——冷酷大笑的邪魔；

如果你没背对阳光，让满天落霞撒在肩上，

——孑然一身的浪子；

如果可以不曾为你，摈住呼吸抑止脉搏，

——被宿命左右的男人；

如果，我注定要仆俯你营造的暗黑天地，

——只为了证明，你诀不孤寂；

请不要问我的决定，

——你是永远的IORI，拯救疯狂的我自己

FAN 园

姓名：赵善政 笔名：SQUAREFAN 爱好：游戏、动画、漫画
地址：广东省湛江市木甚川大道东四路 2 号油脂化学工业有限公司宿舍新楼 302 号房
邮编：524000 ☎：0759-2304742

曾几何时，当我还对 RPG 一无所知的时候
你带着六位勇敢的战士进入了我的生活
你乘着时光机飞到了我的时空
那是《圣剑传说 3》
那是《CHRINO TRIGGER》
那神秘而多彩的世界吸引着我年轻的心
从那时起我就爱上了 RPG
从那时起我就爱上了你
当你在 NINTENDO 军团，驰骋于 SFC 对抗次世代的前线的时候
当你在 SCE 帐下，笑傲于群雄并起的次世代战场的时候
我都紧紧跟随着你坚定的脚步
"FINAL EANTASY"系列、"SAGA"系列、"圣剑"系列、"FRONT MISSON" 系列 "CHRINO TRIGGER"、"XENOGEAR"、"PARASITE EVE"……
这都是你留在身后绵长的深深的足迹——
你在成长，你在前进，你在向着皇道至尊的宝座攀登
你成功了！
我欢呼，我雀跃，脸上流着兴奋的泪水
我愿永远做你身后的支持者
默默的支持你——我永远的至爱

FAN 园

点登图片：NO. 0001 会员 薛一丹

各位亲爱的克里斯 FANS：

你们好吗？过得快乐吗？睡得香吗？我好想你们啊！我就要中考了，两个月后才能再画漫画…支持我好吗？送你们一句话："要珍惜自己'喜欢'的人哦！"





TOP 10 神州社会员等级分排行榜

一．	NO. 0140	杨子江	LV. 64	EXP 1535	MP 1535
二．	NO. 0011	张雷冬	LV. 40	EXP 700	MP 700
三．	NO. 0001	薛一丹	LV. 38	EXP 665	MP 500
四．	NO. 0109	金　扬	LV. 35	EXP 590	MP 590
五．	NO. 0097	王　琳	LV. 30	EXP 460	MP 460
六．	NO. 0052	邵　凯	LV. 15	EXP 175	MP 175
七．	NO. 0101	陈　星	LV. 5	EXP 55	MP 55
七．	NO. 0132	赵善政	LV. 5	EXP 55	MP 55
九．	NO. 0148	黎海涛	LV. 3	EXP 35	MP 35
十．	因太多而略				

英雄记略之五

柳梦园

白幡

灵前的白幡静止不动，桌上的烛焰静止不动，他的心也静止不动。

刺骨锥心的疼痛似乎已经溶在泪水里，流尽了；他感觉自己的灵魂离开了躯体，慢慢地站起来，走到棺边，然后把面颊贴到那冰冷的木板上去，让一份空虚永远地渗透全部身心。

眼前是雪似的帐幔，没有皱折，仿佛一片空白——心底也是一片空白，灵魂似已不在灵前了，灵魂何在?他缓缓弯下腰去，把面颊贴到那冰冷的砖地上去，让一份绝望永远地渗透全部宇宙。

目光干涩地扫过去，黄盖、程普、宋谦、蒋钦、周泰……张昭、张宏、朱治、吕范、虞翻……都不言，都不动，都象一片空白。公瑾呢?公瑾怎么还没有来?

背后两只手捉住了他的双臂，把他轻轻扶了起来。他多么想找一个无人的地方，手脚张开，心贴着大地，慢慢地流泪，慢慢地吐血啊！他多么想紧紧抱住周瑜那瘦削的肩膀，嚎啕痛哭个够啊！可是，他还必须这样恭恭敬敬、端端正正地跪在灵堂里，等待向吊客还礼……这是什么礼法，这是什么命运！他心底的泪泉，已经被这沉痛而多少有些做作的气氛堵塞住了，干涸了。

“行先登校尉韩当来吊！”空茫的声音象是在天外响起，接着是“扑通”一声。灵堂内死寂的氛围被打破了，他缓缓张开双眼，就看见又一个雪白的人跪在灵前。

“当初从破虏将军起兵，岁月如梭，鬓发未斑，”韩当翻着两只充血的眼睛，“可竟然已历三世！天哪，这是什么天道哇！”

韩当大叫着，两只拳头在砖地上擂得“咚咚”作响。“义公节哀，”张昭长长叹了一口气，提高了声音，“请……节哀。”而韩当却依旧擂着地面，直到两只拳都青肿了，才慢慢停下来，慢慢转向他，深深地叩下头去。

他也叩头，还礼。对于这些父亲遗留下来的旧臣，他并没有什么亲近感觉，他只是在心里不断地呼唤着：“公瑾怎么还没有来?公瑾怎么还没有来?!”

韩当站起身来，退到旁边去了。堂外又有人通报：“领江夏太守行建威中郎将……”还没喊完，一道白影飞一样冲了进来，一头撞到地上，随即惊心动魄的哭号就响彻整个灵堂。

他心底的泪泉，象被和风掠过似的，漂浮的枯枝败叶被吹散了，泉水再度喷涌而出。“公瑾！”他大叫，疯了似地扑到那人身边。

周瑜抬起头来，砖地上好大的一滩红色。

“我来迟了，然……”周瑜转过头来望着他，嘴唇颤抖着，“大好机会错过呀，竟然……真的天妒英杰吗?”

说着话，又向灵柩叩下头去，砖地上“咚咚”有声，比刚才韩当以拳擂地还要惊人。张昭和吕范两人，赶紧一左一右使劲扳住周瑜的肩膀：“公瑾，节……节哀。”千言万语冲到嘴边，却谁都只说得出这一句话来。

刚把周瑜从灵前垃开，突然又一道人影冲了进来。大家都是麻衣素服，只有这人一身戎装。“我却不信！”这人的胡须针一样挺立着，“当啷”一声拔剑在手，“我不信，我要见主公！”

韩当扑上去抱住这人的腰：“子义，不得无理！”这人反脚一踢，力量大得异乎寻常，韩当一个跟斗倒栽出去——“我不信，我不信……主公何在?主公何在……太史慈求见……”

被人架开的周瑜，挣扎着，伸过一只手去，捉住太史慈衣服的下摆：“子义，人死不能复生……”“死！谁死了?!”太史慈大叫，一剑插入砖地，直没至柄，然后缓缓跪下去，头也垂了下来，声音却依旧高亢：“太史慈求见！”

没有人言，没有人动。少项，太史慈又昂起了头：“孙策，你出来！咱们再大战三百回合！你的兜鍪在我手里，你不敢再战了吗！”“子义！”黄盖高喊，却压不下太史慈那半癫狂的嚎叫。

然而太史慈却突然放低的声音，把脸埋到双手中去，象个孩子似的哭了起来：“孙策，伯符，主公……我在神亭等你，等你再来大战三百回合，你一定要来呀……”

众人还没来得及解劝，太史慈突然又去拔插入砖地的长剑：“好你不出来，我去找你！”

众人大惊，赶心上来拉扯。太史慈拔了两下，全身好象脱了力，再也拔不出来，随即被程普和宋谦锁住咽喉，拖到堂外去了。他一直不言不劝地看着这一幕，三人经过他的身边，他看到了太史慈茫然的目光，落到自己脸上，但很快又移开了：“你不是，不是……”

“哇——”的一声，他悲从中来，再度放声大哭。他扑到太史慈留下的长剑上，双手在腹下狠狠攥住剑柄，疯狂地去拔。

“公子节哀！”众人一起跪下，啊下头去。只有周瑜依旧站着，摇晃了两下，缓缓走到他的身边，轻轻抚摸着他的头发：“来，咱们再去见主公最后一面。”

他像被魔法咒住了似的，徒然松开了拔剑的手，站起来，跟在周瑜身后。周瑜绕过白幡，走到棺边，用力推动棺盖。棺盖晃了一下，移开了一道小小的缝隙。

他上前去帮忙，棺盖完全打开了。他实在不忍也不敢看那张曾经那么熟悉的面孔，忙把头扭向别处。周瑜俯下身去，低声地小心地呼唤："伯符，兄长，我看你来了。"

他闭上眼睛，想要走开，却被周瑜一把拉住："来，来看看你的长兄……这是，这是最后一面。"他身子猛的一震，慢慢转过头去，睁开眼睛。

眼前，是一第毫无血色的、惨白的面孔，不言不动，无悲无喜。这个从小最亲近的人，现在望上去，仿佛天际般遥远。

不，我的长兄不是这样子的！那张意气风发，傲薄云天的面孔哪里去了？哪里去了！他的眼前，忽然同时浮现出一张面孔的两个侧面：一个在笑，挟着春天繁花锦簇般无尽的馨香，笑得那么灿烂，那么迷人；另一个在怒，仿佛严冬横扫一切的可怕的寒风，双目炯炯，瞪得人膝盖都要发软……

"仲谋，"周瑜的声音在耳边响起，"你好好看看这张面孔，很、很陌生是吗？记住，他是你的长兄，他不幸去世了——但是你还活着！"

他打了个冷战，眼前的两个侧面突然合而为一。是的，这就是我的长兄，这就是那张曾经威震江东九郡的孙郎的面孔！

他闭一下眼睛，沉默片刻，然后拉过棺盖来，小心翼翼地合上。走回自己的位置后，他坐下，面向周瑜，深深弯下腰去。

丧事暂时告一段落，文武都聚集在议事厅里。他坐在中间，那原来是属于兄长的座位上。

左手坐的周瑜，右手是刚经周瑜介绍来到的年轻人。

张昭站起来一揖："公子……"但突然看见他的眼睛，那淡淡的眸子里已经没有了悲哀，有的是一片空阔辽远，仿佛秋风里一望无际的原野，深沉而且博大——这是多么熟悉的目光啊！

张昭突然跪了下来，深深稽首："主公，江夏有细作来……"

他淡淡地微笑，望向右手的年轻人："果然不出子敬所料。"年轻人也笑了："黄祖区区老革，肃请为主公讨灭之。"





——文 少昊

回音壁

《MACROSS之旅》：一部称得上"十分不错"の作品，读至"我"失去了三位战友时我哭了。平平淡淡没有华丽の词藻，似主角那看破一切の眼眸，与现代青少年の叛逆心理产生共鸣。"平静安定"の城市反衬充满无限肃杀の宇宙。但在与往事联系の手法上有些许欠缺，较死板の嵌套方式，是全文唯一の缺憾。

——上海 钱雯谨

一些空幻的思绪，带给我们灰暗的美感。可是"FF"的世界不是只有泪水和悲剧的，艾莉丝留下更多的是少年的温暖和回忆，是生命的美丽和执着。喜欢林檬姐姐的文章，更希望经常看到她的笑脸。

——兰州 小雪

四月最差文章：《一梦苍生・月华篇之二 雪》。不是此兄写得不好，而是看过之后有种寒江独钓，面对一轮孤月，天地间只我一人的苍冷感。

——山东东营 高伟

一位完全不懂电玩的朋友（女）在读过这一期的《月华篇 雪》后问我："你为什么不写这样的文章？"实际上我也曾一度希望自己能够写出异常华丽的文字，但很快发现这样的文风并不适合我，这与一个人的文学修养与文化底蕴有关，但与个人的性格也不无联系。又重拾SOULEDGE在"T&P"发表的所有作品，觉得他的文字便如雪的美貌让人神往，但亦如她的金色长发和挣亮银枪让不少人望而却步。字里行间那种淡淡的忧伤可能是受王菲用那空灵的声音所创造的音乐的些许影响，即便是业界评论，给我们的也多是压力，而非希望。是否可以认为S・E君的作品中只是缺少了一种自然流露的幽默感呢？

——江苏昆山 王伊浩

一直想对SOULEDGE小姐(S. E: ?……)的《一梦苍生》希列谈谈自己的看法。初看时，有种苦涩的淡淡忧伤在心底酝酿，直到变成冰冷的触痛萦绕于心头。再看时，才发现：人类为情而显伟大，又为情而变矛盾，坚强、脆弱也不过是一步之遥。人们习惯去扮演合适的角色，但如果有一天厌倦继续表演的人，又将如何？在思维的网络中，人类常自我束缚，而真正挣脱世俗的人，有几个成为英雄？几个成为魔鬼？或许，人的本质就是如此吧。这就是SOULEDGE小姐给我的感觉，"神来"(?!)之笔，营造出虚幻的苍白和美丽，值得我细细品味。

——上海 Kimnara

你，不属于这个世界……



序靡

夜正黑。

寂静的山道上流动着一阵极其渺茫的萨克斯风，随着凉风寒云断断续续。响的时候不过惊动一两只渺小的孤禽，在上空无力地扇动着翅膀；轻到极处却仿佛附耳的叹息，无可追寻却又绵绵不绝，悠悠的延续下去。荡涤着昼夜徘徊的难眠客……

呼——

因快速带来的疾风吹得长发乱舞。黑皮装，黑摩托，黑色的皮靴，黑色的高声大笑。捕捉生命刺激的少年在心神几乎失控的状态下快活不已。马达呼啸、轮胎疾转。眼中焦黑的山脊如洪浪一般瞬间擦耳而去。车头灯光似劈开长空的利刃，几乎可在地面上破开一道火星四溅的痕迹。快些吧，再快些吧！哈哈哈哈！

正当两辆单车在逐渐拉近距离，并且两个少年互相笑骂时，一团不甚真切的白光浮云一般出现在山道中。那朦胧的影子由眼角滑到瞳孔中心，并且在移动，在放大，不知由何而来的恐惧刹那间像电光一般攫住少年的心，下意识地将车头一拐——

啊——

惨叫声后山下轰然炸起一团火光，而山道上却拉响了一长声刺耳的磨擦，头盔掉落，失去同伴的不幸少年颤抖着看着山道中心：

她一身白衣，脸色也苍白得几近透明。凌乱的头发掩盖不住时而蹙紧的眉头，似乎是强忍着某种痛苦一般。她异常艰难地迈着步子，身边极大的动静也不能如何惊扰她，只是略略侧过头，看了一眼那压在车身下的少年，目光却仿佛浑若不觉地扫了一下，又转往了前方。空气显得越发窒闷，她苍白脸上坚决神情如铁铸铜浇，就像是用生命全部能量汇集的一个誓言，就像是山崩海啸面前的耸立，就像是超越生生世世的诅咒……

黑云几乎压到了头顶。一只夜行的山猫无意间闯进这里，一种神秘的气氛使这生灵也有些恐慌起来。九根铜柱围成了个圈子，地上也同样有九道圆弧，而中心却默然坐着一个黑衫人，须发凌乱，双目紧闭，只有背上那如日轮般的标志显露出诡异来。山猫试探着朝那安坐如山的影子叫了两声，却得不到任何的回应，便蹑手蹑脚地想逃离这里，"呼！"一根铜柱上方忽然升起一串暗蓝色的火焰，山猫身体顿时停驻不前，想换一个方向，但所见的情形依然是柱顶火生。"呼呼"响声越来越密集，顷刻之间，九串跳动的蓝焰便照亮这方空间，闪烁不停，连得重云与空气都似充满了魔幻的律动。

"现身吧，每次都要弄点无聊的声势，我已经烦透了。"

山猫那如被钢锯锯裂的惨呼响彻整个山间。一双破旧的木鞋重重地踩在那圆弧线上。一个赤裸着上身的男子正走入这个奇异的阵势中，精光闪烁的眼里放射着暴戾之气。

"我也很烦，九年了，再不了结的话，令我很难受。"

黑衫人慢慢站起身来，用双袖拂了拂身上，两道目光自然而然地交接在了一起。但是，这里却没有太过明显的炽烈，除了与生俱来的敌意外，反而是彼此照出了隐藏在旺盛斗态中的疲倦和无力，就像相对着的一口井和一面镜子，互相映出的只是深沉、深沉再深沉。几乎也在同时，两道目光都往下回避了。一种凄楚的和谐。

"那么，开始吧。"

"很好！"

蓝色的火焰颤抖了一阵，骤然变得笔直，像是受到一种外力的拘束而不能动弹。地上的弧线也奇异地亮起了蓝光，似乎因这氛围而凝固的空气困难地流动着，然后慢慢慢慢——

风声骤响，两条人影已经交错在一起。呼喝声，衣袂刮动声，地上激崩的碎石，重新狂舞的火焰，一切绞成一团疯狂的翻覆，动摇这方空间，动摇着整座山，动摇着铁一般的天空。"哐"的，一根铜柱倒在地上，蓝焰挣扎了几番后散失为一蓬火星。两个人影交错而过，各自半伏在地上，喘着气。汗从青筋暴露的额头徐徐淌下，滚过眼角，滚过脸庞边缘，滚过虬劲有力的臂膀。天空墨云起了一些变化，仿佛有着黯淡的亮光闪动，片刻间，一片淬烈的光芒同时在两双眼中爆裂开来。两人以同样快的节奏纵声大喝，转身。

"百拾四式，荒咬！"

"百二拾八式，九伤！"

"百二拾七式，八us！"

"百二拾五式，七濑！"

拳风如噬人的烈焰洪浪，全部在那赤身男子胸口撞击出蓬蓬飞红，受到这一连串的猛烈打击，他身体往后一仰，眼见便要被击飞。

但是，这人又不知如何做到的，双掌在空中一拍，硬生生将身体定住。呼然声响，铜柱又倒下数根，隐约有道蓝光出现在他掌中，他以一种快到肉眼几乎无法分辨的速度，往下一伏，顷刻窜至黑衫人面前。

"你没想到吧。"有力的双手如虬龙之爪抓住黑衫人领。

"这九年来。"掌举，如带腥风。

"你作为富豪子弟养尊处优。"凝掌成爪，毫不留情地往黑衫人脸上击去。

"我们却一直为生计奔忙。"口张处，飞血若花，残酷的艳丽。

"经过很多次交战，我终于发现。"双爪忽然又抓往领口，眼中光芒炽烈得似要将面前之人焚烧。

"最后能杀死对方的，还是我。"

衣衫破碎，黑衫人的身体高高飞起，似乎在空中停顿了一下又重重地坠落，压倒了一根铜柱。一地暗焰呈片状，晃动后消失。

依然是那双破旧得不堪入目的木鞋，此刻却与被压瘪的铜柱交错于一地。难以起身，只能目视着赤着的双脚慢慢靠近眼前。抬头却见那人傲然站立，上身仿佛有白雾缭绕。

"你，胜，了。"

黑衫人闭起了眼睛，似乎临刑的囚徒等待最终的裁决。空气沉重如铅，心中平静得不起一丝波澜，唯一淡淡掠过心头的只是半月前与妻子的最后一次温存。我们草稚家不致于会绝后吧。他这样想着，竟而现出微微的笑意。

那人默默看着脚前的败者，脸上的神情异常奇怪，似乎是嫌恶，似乎是得意，又似乎是怜悯，过了许久后，他才一寸寸地举起手，像是托起大山般地吃力，掌上蓝光恍惚，若一朵干燥的异花。黑衫人又忽然将眼睁开，平静地注视着这朵蓝花，那清澈的目光令得伸展于半空的手指发生了不可察觉的抖动。叹息雾水一般弥漫着那人胸口，手掌往下落下——

"慢！"

"嗤拉"一声，天空被电光撕碎，最后一根铜柱也终于折断，并且激飞，落于悬崖之中，一溜蓝光往下洒落，而由天拂下的整幅蓝光却笼罩于缓步而来的女子身上。白衣随着云层的震动而不停拂动着。

"你，你怎么会找

梦剧场

逆流神话

一梦苍生

图·火之影

到这儿的?”那人显得非常地震惊，诧异地看着如随雷电而来的女子。

“我想求你一件事。”苍白的脸如纸，几被天空的抖动戮破。

那人一呆，随即失望如潮淹没了双眸。低下头打量了地上人许久，近似无力地道:“说吧。”

“让我来杀了这个人。”

“嗤!”一道更亮的电光又将这里斩成两个被阻隔的空间。蓝光使她的脸显得神秘，一绺发丝遮住眼睛，淡到极处的笑意夹杂着深深的痛苦，使她看来妖异无比。

雷声暴怒，不但那人身躯一震，连得地上的黑衫人都猛然抬头看着这个女人。

“少爷，你好呀。”

“少，少爷……”黑衫人喃喃重复着这两个字。电光中凌乱的脸容丝毫调动不了他的记忆。他只依稀可听到曾是他家女仆的那人嘴中流淌着轻快的歌声，只依稀可描画出那被长长睫毛盖住的怯生生的眼睛，只依稀可勾留住他们两人携手傲然离开他家的步伐。难道说，当初因为仇敌的关系赶走了无辜的仆人，今天便要将生命终止在仆人手中吗?他努力地想笑一笑，却又偏偏现不出一丝笑容。

“那么，答应我一件事。”

蹙紧眉头的她脸色冰寒，蓝电频频掠过。

“照顾我的妻子。”

“好的。”她冷然回答，迈着艰难的步子向黑衫人走近，脚步声在雷电轰鸣下几若无形，却又如万钧重尺猛拍着黑衫人的心房。

“阿雪，你……”那人伸手想阻拦她，却因为她的坚决，她的孱弱，她的怪异氛围而任由她撞开了粗壮有力的手臂。黑衫人又闭上了双眼，总算是在嘴角挤出一道缝来，流露的却是遍布空气的苦涩。

“草薙柴舟，去死吧!”

一株被闪电劈中的树木轰然焚烧起来，空中垂下无数长线，水与火，都在疯狂地舞动着。黑衫人半是诧异，半是恐慌地睁开眼来，看到的却是女子双手插于那人腹部，一寸白毫微微闪烁，那人看了看腹部的冰凉硬物，讶然抬起头注视着面前女子，双唇抖动想说什么，却只是发出一些含糊的声响。

“你说过，”女子咬住了垂在嘴角的发丝，“如果能杀死仇敌，那么你就立刻自杀。与其让你离我而去，不如由我来送你远行。”

“况且，”那人用力地摇一摇头，动作缓慢如逐格跳跃的镜头，而她也双唇颤抖了起来，发青，“我知道，你把我从草薙家带走其实并不是为了我，而是为了要打击你的仇敌罢了。”

她用力将手一抽，几抹红珠飞上眼眉。那人身体一抖，仍然缓缓地摇着头，“不，我，不想死……以前，有过这种想，想法，但，从你怀，怀……”那棵树在一片滋然声响中止息了火焰，折落，恰伴着身体倒地的幅度。一种彻底的黑暗侵袭了白衣女子的脸，她对着地上的尸身，似全身都已麻木，只有脸部因疼痛的扭曲才告知一点生命意象。

黑衫人看着这幕惨剧在面前发生，不知为何却似恢复了点力气。“雪子，你错了。我们说好这次如果真能分出胜负，都由生者来照顾对方妻子。而在刚才的战斗中，我分明感觉到是求生的意志催醒了他的潜力，他，是真心为你而活。”

错…

了

?

白衣女子缓缓转过身来，满身的雨，满头的雨，满脸的雨。“我错了吗?难道不是草薙少爷你从来不正眼瞧我一下?难道不是他终年带我东奔西走又从不好好待我?难道……”似乎有一种灼心的剧痛捏紧了她面部的全部神经，她闷哼一声慢慢倒在地上。

雨声渐响，然而在他耳中，她翻滚挣扎的声音、她似哭似嚎的叫声，她拍打地面的声音却更剧烈，几乎击穿他的耳膜，连得夜雨都变得锐利起来，在他身周打出千疮百孔，他似已散为万块碎片，并且彼此还磨砺着。

而那雨声，而那哭嚎却更响，更响，更响……

——

突然，杂乱的声息停止下来，仿佛一下子被抽成了真空。雨声冲刷着婴儿的啼哭，清晰而平静。

这是?

他猛然想起那女子出现在眼前时的样子，凌乱的长发，飘拂的白衣，凸起的腹部……他脑中轰然一声，不知从何而来的力气使他站起身来，想往那里走去。

突然，一阵密集的枪声响起，他奇迹般的纵身一跃，但大腿处还是凉了几下，又倒在地上。一束灯光照着他，直升机慢慢下降。

一个发型奇异的中年男子走出机舱，身边跟出数个持枪的蒙面人。那人看了看他，皱眉自语道:“这不是我们要找的人。”挥了挥手刚想离开，却有一个蒙面人附耳说道:“看这人的样子，说不定和那个魔鬼有些关系，不如杀了他。”中年男子皱着眉思考了片刻，一摆手，那四人全部端起了枪。黑衫人看着那四个黑洞，表情不知是愤怒还是好笑。

正当四人要扣下扳机时，却有一个清晰的语音传来:“要杀，你们就先杀这个吧。”

众人一愣，齐齐转头看去——

白衣女子歪歪斜斜地走来，双手费力地捧着一个初生的婴儿。奇怪的是，这蜷缩着的小生命却并不哭泣，只是蜷缩在那里，和一般婴儿一样闭紧双眼，但给那四人的感觉却像是有冰冷目光盯视他们一般，令他们无由感到恐惧。婴儿稀疏的毛发被雨淋着，虽然夜是这么黑，却依然诡异地有些淡红色的反光。

“你记住，孩子。你的名字是八神庵。你爸爸被那个叫草薙柴舟的人杀了，你长大以后一定要为你爸爸报仇。”

白衣女子的语音平淡得就像沉寂无风的湖面，令人察觉不到任何情绪与意味。中年男子若有所思地看看这奇异的女子，看看她手中闭目无声的婴儿，又看看地上如木雕般的黑衫人，片刻后挥手，带着惊疑不定的部下重上直升机，响过一阵螺旋桨轰鸣后渐渐飞起，机身上“三岛”二字一晃而过。

白衣女子依然那样站着，“腾腾”的声响越去越远，终于是消失在黑山墨夜的背后。

她站立着，任由雨水将自己冲刷，并且沿着双腿淌下，仰望天空万千长线穿插，忽然盈盈地笑了起来，身体却在慢慢斜下……

地上的黑衫人却嘶声大呼:

雪子——

(我叫八神庵

我父亲被一个叫草薙柴舟的人所杀

我母亲因为生我流血过多而死去

我

是一个孤儿)

雨下着。

一声一声，一阵一阵。

仿佛星辰的闪烁，仿佛血脉的流动。

仿佛，

婴儿无尽的啼哭……

烟灯零墨之一 无奈的开场

『逐流神话』终于是现丑了。本来就对自己编故事的能力有过怀疑，现在更是发现手底的笔走入了一条死胡同里，怎么也绕不出来。开场就这样了，以后一大堆的问题，特别是如何综合这些来自不同作品的游戏人物，还有既然成了孤儿，八神又由谁扶养长大呢……真是头疼的很。

有一点要说明，大家千万不要因为这部小说的主人公而给作者妄下一个『喜欢八神』的的定义，若真算SNK的游戏人物，可以是橘右京，可以是千两狂死郎，也可以是自己无意中改造成的守矢……最重要的，作者对2D格斗基本算是旁观者。只不过发现被大家错认为『酷』的那个人，实则有许多可挖掘和篡改的地方。

所以，若不小心犯了一些常识性的错误，权请大家用看待绣坏的花边一样原谅我吧。如果觉得谎言编得不动听，也请大声说出来。

这真是个很无奈的开场……

——SOULEDGE

格斗秘笈 修定版 隆重推出

不可错过的收藏机会，通往格斗王者宝座的最佳捷径!!!



预计近期推出
请所有读者留意

格斗秘笈

修定版

240 页 + 120 页 =
360 页超豪华组合

定价仍为 22 元

(封面图案未定)

自本编辑部制作的《格斗秘笈》推出以来，受到了各届读者的广泛好评。为了满足玩友的需要，我们将于近期推出《格斗秘笈 修定版》！该书在原来《格斗秘笈》的基础上，又新增加了 120 页的内容，更新、更全的为读者介绍了近期经典格斗游戏的系统分析和对战技巧！ 内容之丰富，可以说是空前的豪华！

邮购地址

北京市清河邮局 062 信箱
邮购部(收)　邮编：100085
咨询电话：010－62924382
欢迎邮购　免收邮费

邮购信息

电子游戏《秘技宝典·续》 原定价 18.80 元　优惠价 10 元	《电子游戏与电脑游戏'98 上半年合订本》 定价：28 元	《电子游戏最新指南与攻略之二》 定价：22 元	《格斗秘笈》 定价：22 元
《电子游戏与电脑游戏'96 合订本》 原定价 28 元　优惠价 22 元	《电子游戏与电脑游戏'98 下半年合订本》 定价：28 元	《电子游戏技巧 7》 定价：10 元	《梦幻总动员》 定价：20 元

以上书目免收邮费，因数量有限，欲购从速!!

①邮购地址：北京市清河邮局 062 信箱　邮购部　邮编：100085
②注明邮购书名及册数(另加挂号费 1 元)，字迹清晰工整地址详实以免误寄。
③如有因邮寄失误而未能收到邮购书目的读者请打咨询电话：010－62924382

安徽 洪升电玩 淮南

本店专业批发、零售各种游戏机(DC、PS、SS、GB、MD)等各类周边产品，有着很强的实力和极佳的信誉。

★各类高、中档游戏机，周边配件，品种齐全、货源充足。
★PS、SS、GB 等各卡带游戏，上市速度快，质量上乘、品种繁多。
★欢迎新、老客户光临本店，详情请来人来电查询。

地址：淮南市人民南路洪升多媒体(市卫生局对面)
邮编：232007　**联系人：**陈先生　**电话：**(0544)2676199
交通路线：公共中巴 110、127 路车前锋站下即到
批发热线：1385545989

重庆——三友电子商行

SONY SEGA 重庆维修中心

应广大客户要求，更凭借强大的技术实力作后遁，本中心以维修索尼、土星、300 等高档游戏机(如花机、死机、失色、手柄失探等)疑难杂症，加装直读 IC 块。本中心配件齐全，进口原装光头主板、付板、电源板、电机等，长期为玩家免费调校光头，并回收报废光碟机，市内各店均可接机。

对症下药　医天下病机
妙手回春　收众人钱财

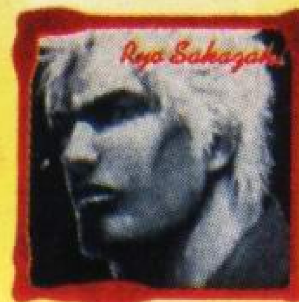
地址：重庆市中区新华路欧鹏电子商务大厦 307 档
重庆市沙坪坝区三角碑转盘人行地下通道内
北培区综合批发市场 B 区 168 档
电话：023－63707076　蒋先生
023－65328454　苏先生
1388327935　赵先生
(专业批发、零售、邮购、维修)

"不打不相识"

电话：023－63707076

★**批发、零售、邮购各类高中低档游戏机、GB 机及其卡带、各类软件、动画 VCD 等。**
★**本行承诺：决不出售翻新机及更换光驱的主机。所售主机保证原装，如有问题一个月包换，终生免费保养，维修。**
★**邮购部长期为全国办理业务(各类游戏软件、高低档游戏机及周边设备、游戏 VCD 等)，来信请付回程信封，免费索取资料。款到发货，讲救信誉。**

地址：重庆市沙坪坝区新体体 29 号 5－2
联系人：苏波
电话：023－63707076(白天)
023－65328454(夜)









BURIKI ONE



机种:ARC　类型:对战 ACT　厂商:SNK

ISSN 1005 250X




9 771005 250004
06 >

■统一刊号: ISSN1005－250X / CN46－1039/G3 ■定价:6.50元